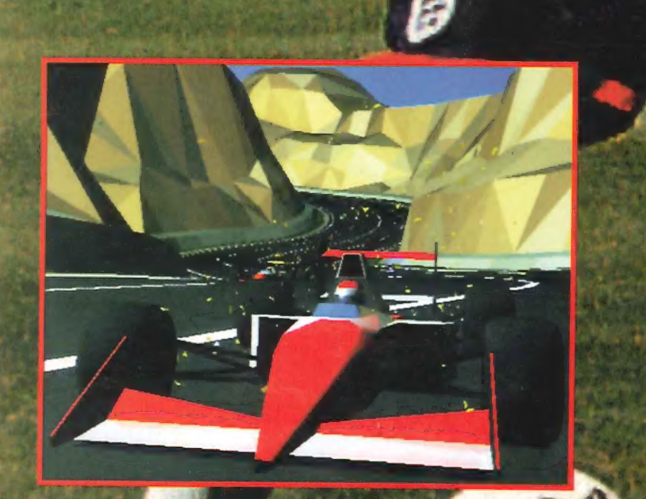


FIFA INTERNACIONAL SOCCER

REPORTAJE ESPECIAL CON TODOS LOS JUEGOS DE FUTBOL DEL MERCADO

EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



VIRTUA RACING ¡¡¡QUE PASADA!!!

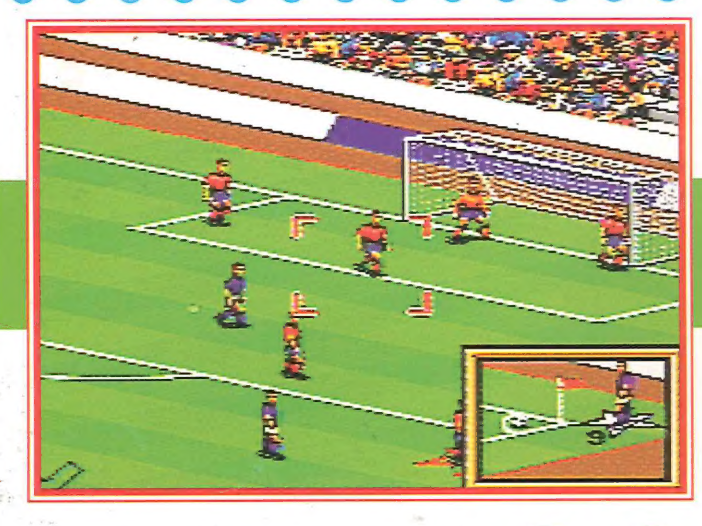
Y ADEMAS
MEGAMAN X
PINK PANTHER
TETRIS 2
ART OF FIGHTING
MORTAL KOMBAT CD

8 414090 202770 00020

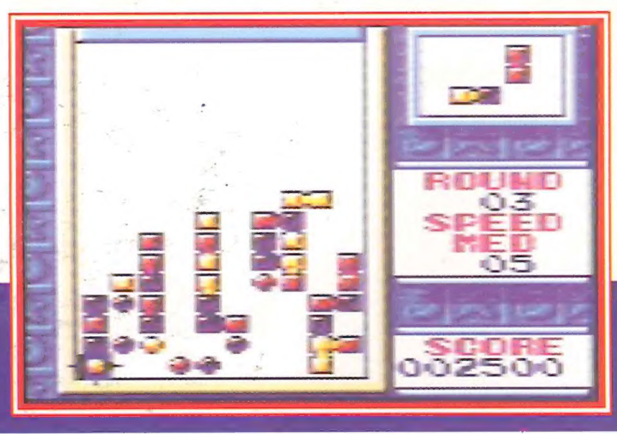
MP MULTIPRESS

OK SUPER CONSOLAS

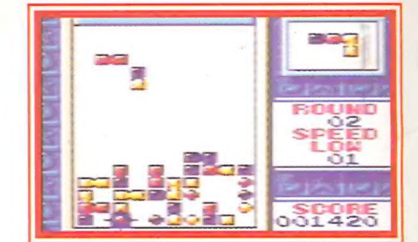
SUMARIO

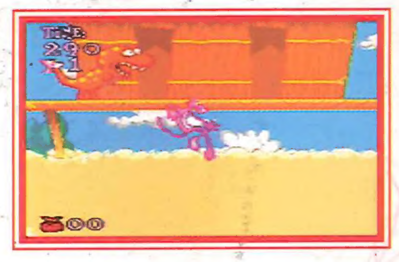
















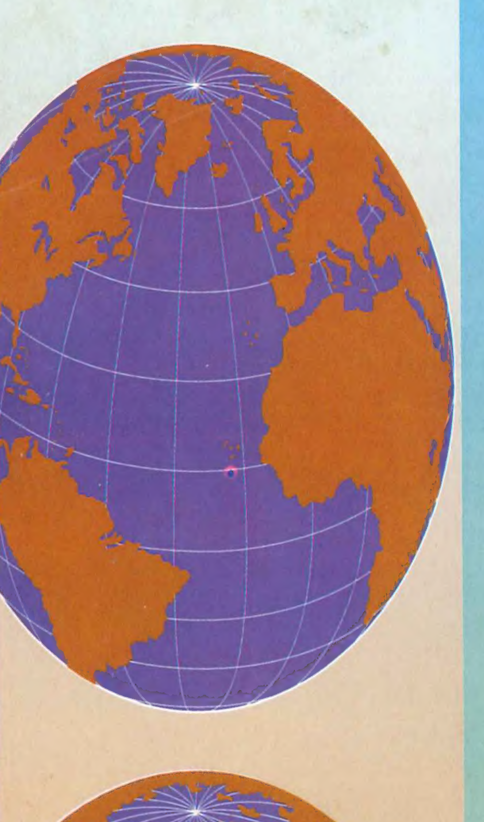
SECCIONES

El Mundial 94 se nos ha echado encima. Todos los fanáticos dell balompié están de suerte, pues el menú futbolístico que van a recibir durante este mes es enorme, pero más de enhorabuena están los jugones deportivos, pues van a tener ración doble. Por un lado el excelente papel que va a hacer la selección española en Estados Unidos, y por otro el que puedes hacer tú en tu consola, pues Fifa Soccer, uno de los mejores juegos de fútbol hechos este año, te da esa posibilidad.
Además, en este número hemos echado una vista al pasado para recordar y plasmaros en un fantástico reportaje los juegos de este fantástico deporte que más historia han hecho.
Como habréis podido observar, este mes hemos incluído a modo de reagalo un útil calendario con todas las fechas de los partidos a disputar, para que no te pierdas ni uno de los que te interesen.
Por si esto fuera poco, nuestras secciones habituales están más completas que nunca, para ofrecer la mayor información posible acerca de este pequeño gran mundo que a todos nos apasiona y divierte: los videojuegos.
Que disfrutéis con este número especialmente dedicado al deporte rey.

Director: José Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado, Antonio Greppi
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime Color Press, S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain VII 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.



SUPER METROID



● (SUPER NINTENDO-NINTENDO)

El Metroid original, fue uno de los primeros cartuchos aparecidos para la NES.

En esta nueva versión se ha mantenido toda su jugabilidad, mejorando los gráficos hasta límites insospechados gracias a sus 24 megabits de memoria. La gran baza de Nintendo para septiembre.



DONKEY KONG

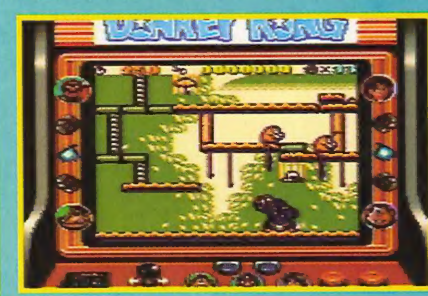
● (GAME BOY - NINTENDO)

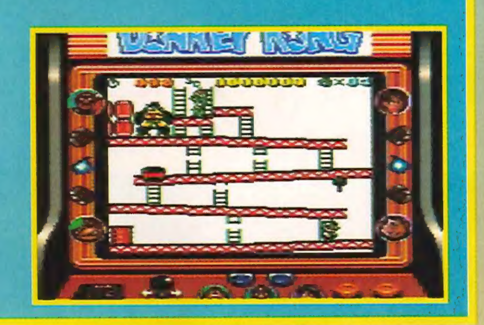
Por fin las primeras aventuras de Mario, en su afán por rescatar a su chica de las garras del ínfame





Donkey Kong, van a aparecer en Game Boy. Además, los afortunados poseedores de un Super Game Boy podrán seguir las hazañas de su héroe favorito en 256 colores.









SUPER BOMBERMAN 2

● (SUPER NINTENDO - HUDSON SOFT)

Poco han tardado los chicos de Hudson Soft en programar la secuela de uno de los mejores juegos creados para consola. Entre las nuevas opciones, cabe destacar la mejora en el modo historia, y la inclusión de nuevos campos de batalla en el modo del mismo nombre. Ojala alguna compañía se decida a distribuirlo.



PAC-ATTACK

● (SUPER NINTENDO-NAMCO)



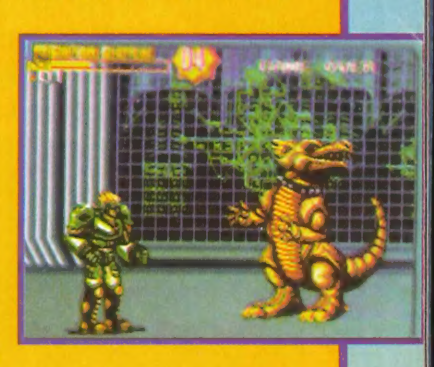


A pesar de que todo parecía inventado en los juegos de reflexión y habilidad, Namco es capaz de sorprendernos con un nuevo producto en la línea de Tetris o Puyo Puyo. En esta ocasión debemos utilizar a un pequeño Pac-man para hacer desaparecer de la pantalla a los pequeños fantasmitas.

SONIC BLASTMAN II

● (SUPER NINTENDO-TAITO)

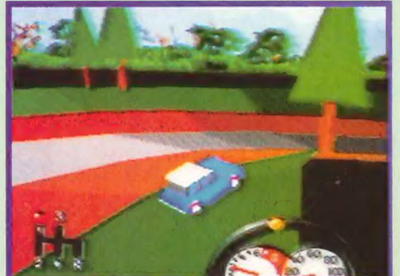
¿Recordáis el excelente cartucho de acción que Taito produjo el año pasado? Pues esta segunda parte supera con creces a la primera entrega de las aventuras del héroe desconocido, Sonic Blastman. Este nuevo cartucho mantiene los íncreibles golpes y magias, añadiendo dos nuevos compañeros con los que derrotar a los malvados del mundo entero.

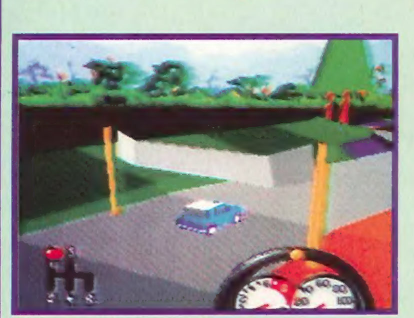


POWER SLIDE

● (SUPER NINTENDO-ELITE)

Un nuevo cartucho de carreras, apoyado por la tecnología del chip Super FX, esta pronto a ver la luz en el mundillo Super Nintendo. A la espera de la llegada de Stunt Race FX, Elite ha anunciado su intención de presentar este cartucho a finales del presente año, anunciándolo como uno de los mejores en su género.





FIEVEL: AN AMERICAN TAIL

● (SUPER NINTENDO - HUDSON SOFT)

Fievel, el personaje de animación creado por Don Bluth, pronto paseará sus largos orejones por las consolas Super Nintendo. En esta ocasión, el pequeño ratoncito ruso, debe enfrentarse a sus enemigos de toda la vida, los gatos, a la vez que intenta localizar a su perdida familia. Para ello debe recorrer todos los Estados Unidos en su afan de reunirse con sus seres queridos.



DEMOLITION MAN

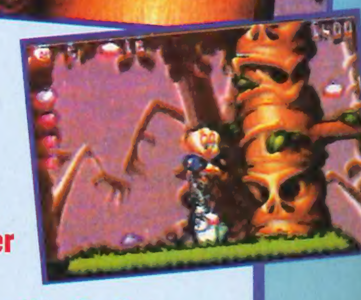
● (MEGA DRIVE-VIRGIN)

Sylvester Stallone, conocido de todos vosotros por películas como Cobra, la trilogía de Rambo o Máximo Riesgo, aparecerá por la Mega Drive en un juego basado en las aventuras de su última película, Demolition Man. Al igual que en el film, debe perseguir a un malvado criminal, interpretado por Wesley Snipes, en un mundo futuro lleno de peligros y trampas.



PORKY PIG

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)



Sunsoft, en su líneas de crear cartuchos inspirados en los personajes de las series de dibujos animados de la Warner, ha diseñado un juego para Super Nintendo basado en las peripecias y desventuras del cerdito Porky.

STEVEN SEAGAL: THE FINAL OPTION

● (SUPER NINTENDO - TECMAGIK)



Por fin una aventura de Steven Seagal aparecerá como juego de consola.El pobre Steven, único bruto del cine de Hollywood sin juego alguno, debe enfrentarse contra mil y un enemigos en un programa con gráficos digitalizados y de una calidad insospechada.

SOCCER SHOOTOUT

● (SUPER NINTENDO - CAPCOM)



Capcom no está dispuesta a quedarse atras en la carrera que han emprendido todas las compañías programadoras para crear el mejor juego de fútbol. Megaman's Soccer y Soccer Shootout son los dos cartuchos que la empresa japonesa acaba de poner en circulación en los mercados internacionales.

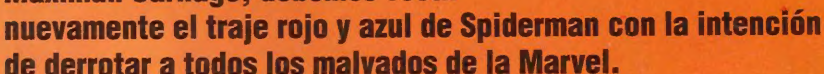
MAXIMUN CARNAGE

● (SUPER NINTENDO - ACCLAIM)



Si os gustó Spiderman and the X-Men, Acclaim esta preparando su segunda parte.

En esta aventura, con el nombre de Maximun Carnage, debemos vestir nuevamente el traje rojo y azul de Spiderman con la intención de derrotar a todos los malvados de la Marvel.



HEAVENLY SYMPHONY

● (MEGA CD - FUJI TV)



Si la memoria no nos falla, éste es el primer juego para Mega Cd basado en las carreras de Fórmula 1. Como innovaciones más importantes incluye imagenes y videos digitalizados a pantalla completa y gráficos escalables gracias a la tecnología del Mega CD.



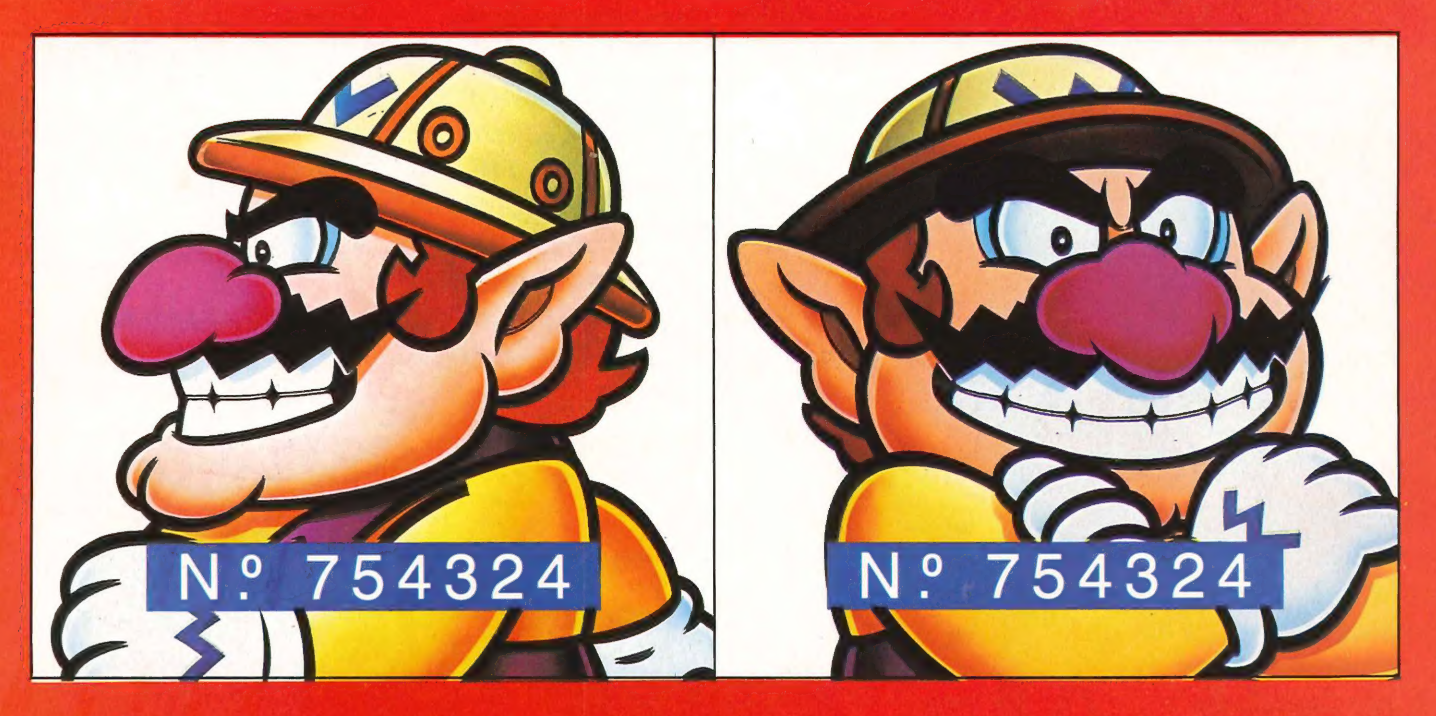
JUNGLE STRIKE

● (SUPER NINTENDO - GREMLIN)

Si la versión Mega Drive de este cartucho obtuvo un éxito inusitado el año pasado, la conversión para la mayor de la familia Nintendo la superará con creces gracias a la mayor definición de los gráficos y al sonido mejorado. Ideal para los amantes del fabuloso Desert Strike.



SE BUSCA



ES CONOCIDO POR "WARIO"

•

GRANDE, GORDO Y FEO

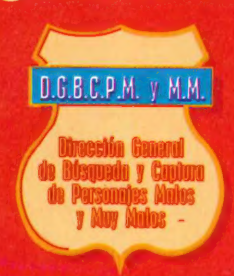
•

TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO

•

Y SOBRE TODO ES MALO,
MUY MALO

Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.



FREEWAY FLYBOYS

● (SUPER NINTENDO - SEIKA)



Más conocido en Japón como "Astro Go! Go!", este cartucho de carreras es la mezcla perfecta de Super Mario Kart y F-Zero. Los programadores de Meldac/Kaze han diseñado una competición sin límites en modo 7, donde los adversarios son extraterrestres de los lugares más recónditos del universo.

SAMURAI SHODOWN

● (SUPER NINTENDO - TAKARA)



El para muchos mejor juego de la Neo Geo, ya tiene conversión en Super Nintendo.
Los programadores de Takara han logrado comprimir los 118 megas del cartucho original a los sólo 20 de esta nueva versión, manteniendo el mismo número de luchadores, escenarios y opciones.

FIGHTER'S HISTORY

● (SUPER NINTENDO - DATA EAST)

Nuevamente estamos ante un juego de lucha al estilo de Street Fighter II. Y nunca mejor dicho, ya que es tanto el parecido de ambos cartuchos que Capcom ha interpuesto una denuncia (aunque denegada por el juez) en Estados Unidos contra Data East. Unicamente el tiempo, y las ventas, declararán si el juego es bueno o no.



VORTEX

● (SUPER NINTENDO - ELECTROBRAIN)



Vortex es, junto con Power Slide y Stunt Race FX, uno de los nuevos cartuchos para Super Nintendo que se apoyan en los beneficios que ofrece el chip Super FX.
Al contrario que los otros dos juegos, Citadel (su primer nombre), no se basa en las carreras de coches, sino que consiste en controlar un androide con el que destruir a las fuerzas enemigas.

EA SPORTS TENNIS

● (MEGA DRIVE - ELECTRONICS ARTS)

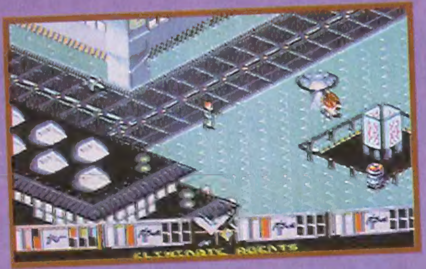


Electronic Arts, dentro de su sello EA Sports, presenta un nuevo cartucho basado en el deporte de la raqueta. Según sus programadores, las animaciones de los tenistas van a ser las mejores de los últimos tiempos. Esperemos que la aparición de este cartucho no se demore en exceso.

N
●
Si
M
se
En
Ma
nu
de

SYNDICATE

● (MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO - BULLFROG)



El excelente juego de estrategia para ordenadores PC, por fin va ser versionado para las consolas de 16 bits de la mano de Bullfrog. En principio se van a mantener las mismas opciones que en el juego original, aunque es posible que se le añada alguna nueva sorpresa.

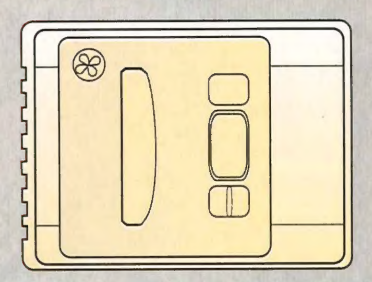
MONSTERS TRUCK WARS

● (MEGA CD - ACCLAIM)

El Mega CD esta siendo potenciado en los últimos tiempos con extraños y complejos juegos. En Monster Truck Wars debemos ponernos a los mandos de esos coches americanos de grandes ruedas, con la intención de destrozar al resto de contrincantes que osen aparecer por la pista. U buena, pero extraña ide



SUPER NINTENDO



VIRTUAL





TRAVESUR

Preview
VIRTUAL BART
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENAVISTA
Nº Jugadores: 1





Si os gustó Bart's Nightmare, preparaos para la sorpresa que os tiene reservada Bart Simpson y su máquina de realidad virtual. Gracias a ella, se verá inmerso en diversos mundos imaginarios, en los cuales deberá sobrevivir gracias a vuestra ayuda.

Acclaim está preparando un nuevo cartucho basado en las peripecias del pequeño de la familia Simpson, conocido de todos por su protagonismo en la serie de dibujos animados que se emite por televisión. Esta será la segunda vez que Bart aparecerá en un cartucho de Super Nintendo (muchos recordaréis el excelente Bart's Nightmare), aunque la saga no se reduce solo a él como protagonista, ya que gracias a la parafernalia que rodea a la serie también nos ha ofrecido juegos como Krusty's Fun House, y el próximo Itchy and Scratchy.

En esta ocasión, la aventura se desarrolla íntegramente en el festival científico que ha





BART





AS DIVERTIDAS





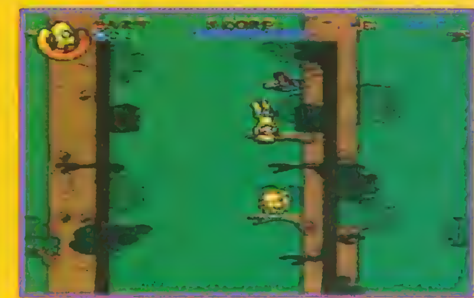


organizado el colegio donde estudia Bart. Como el héroe que siempre es, se ha prestado a la demostración de un nuevo aparato de realidad virtual, desde el cual puede acceder a seis diferentes juegos: lanzamiento de tomates asesinos, rescate de cerdos en el matadero, descenso de tobogán acuático, carreras de motos tras un desastre nuclear, convertirse en dinosaurio prehistótico y por último, el tarzán urbano. Lástima que todavía no este disponible, porque os aseguramos, que el juego promete mucho, tanto en su banda sonora, basada en las melodías que acompañan a la serie en televisión, como en los gráficos, de los cuales tenéis una buena muestra con las pantallas que acompañan a esta Preview. Esperamos este cartucho tan variado impacientemente.

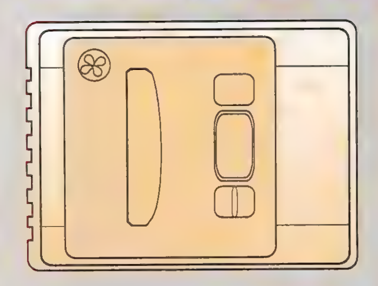
ANTONIO GREPPI



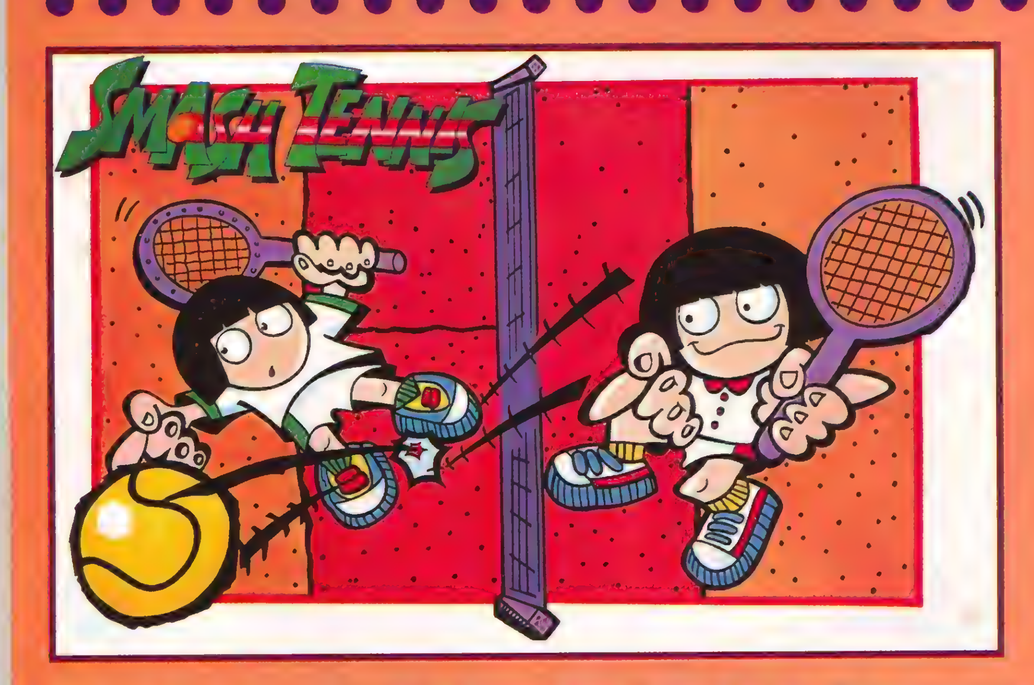




SUPER NINTENDO



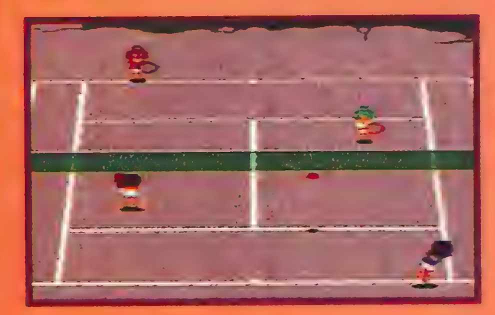
S M A S H

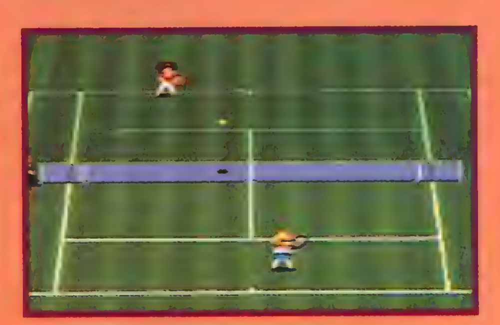


Preview:
SMASH TENNIS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañia: NAMCO
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4

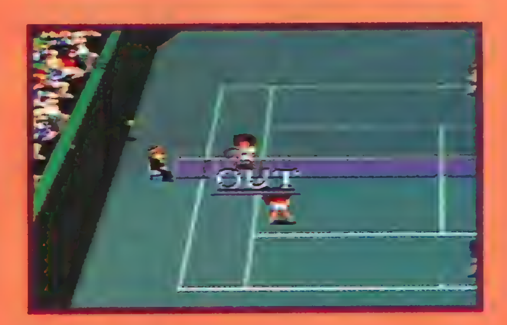
EL TENIS M

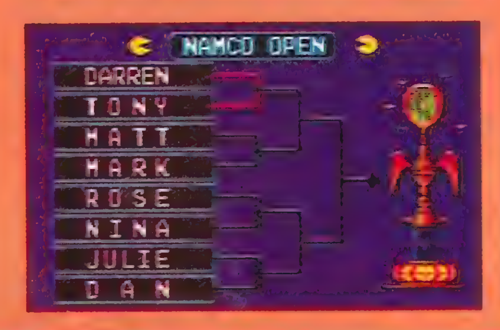
Dentro de poco llegará a las pantallas de nuestras Super Nintendo el esperado sucesor de Super Tennis, el excelente cartucho del deporte de la raqueta creado por Nintendo. Os aseguramos que Smash Tennis será una revelación en los proximos meses.



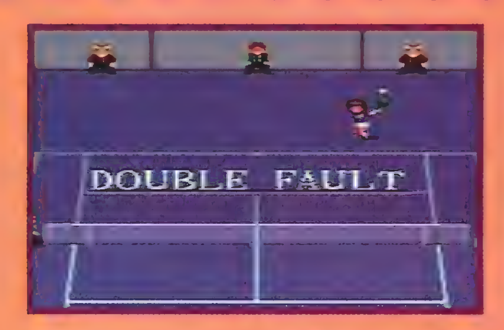


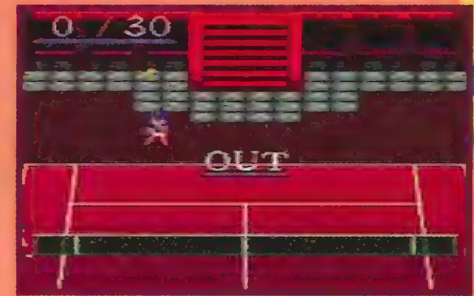
Más conocido en Japón como Super Family Tennis, este cartucho sorprenderá a propios y extraños, ya que es uno de los cartuchos deportivos más interesantes de la temporada. A pesar de la tardanza en llegar a nuestro país (en tierras niponas apareció hace siete meses), este juego ofrece frescura y simpatía a





TENNIS









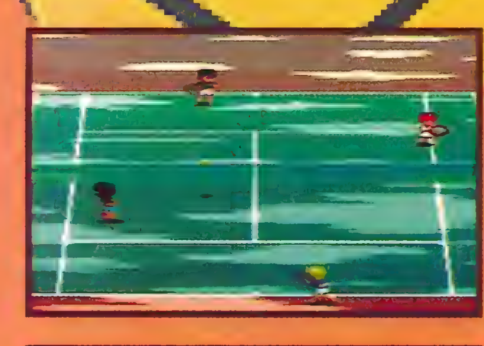


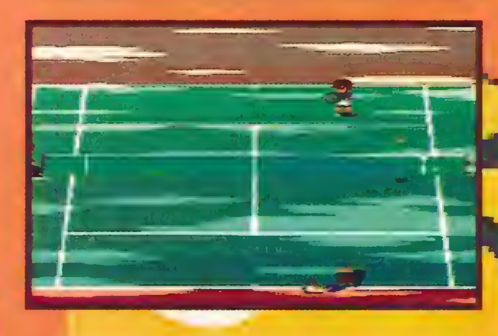
calidad de este divertido programa de tenis.

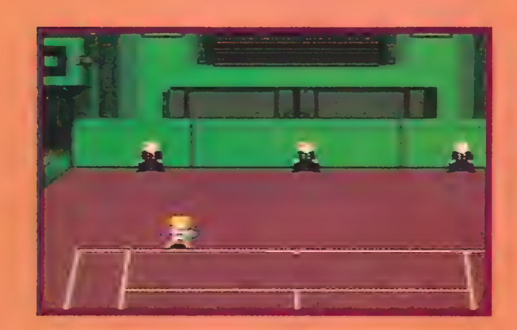
ANTONIO GHEPPI

AS DIVERTIDO

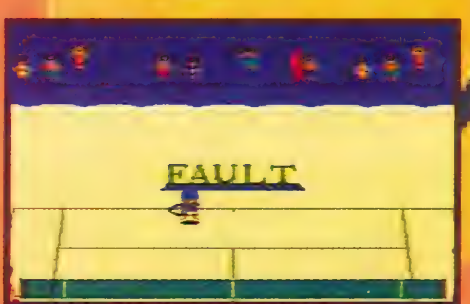
un génerc donde los cartuchos aparecidos hasta ahora no han ofrecido aspectos relevantes, exceptuando por supuesto al insuperable Super Tennis de Nintendo, programado por Tonkin House.
Como novedades más interesantes cabe destacar la inclusión de gran cantidad de terrenos de juego (hierba, playa, montaña... además de las típicas pistas de tierra, hierba o artificiales), la amplitud de los campos ya que estos no se ciñen a una única pantalla, o la simpatía de los gráficos, aunque hemos de reconocer que estos quizás sean un poco infantiles.
Esperamos con ansiedad la llegada al mercado de este excelente cartucho.
Especialmente recomendado para todos aquellos amantes de los juegos deportivos, sobre todo si son de la













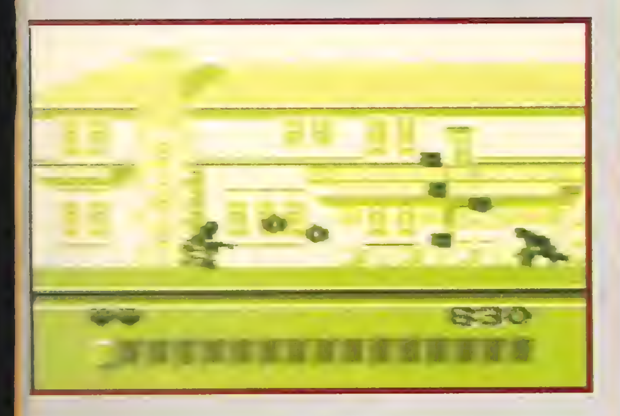
Preview:
LAWNMOVER MAN
Consola: GAME BOY
Compañía: ABSOLUTE
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

LAWNMOWER MAN





A partir de la espectacular película estrenada hace ya algún tiempo, en la que un científico inventaba una máquina de realidad virtual, está siendo creado este juego para que sientas la sensación que ofrecía el film en tu Game Boy.



El juego está siendo desarrollado al estilo de un clásico juego de plataformas, con enemigos, items de ayuda, vidas extra, etc..., pero además de todo eso, entre fase y fase hay una realizada en tres dimensiones, en la que habrá que esquivar una serie de bloques mientras buscamos al creador de todo este caos.
El cartucho va a seguir fielmente el argumento de la película desde el principio hasta el final, teniendo que controlar al científico creador de la máquina, y en consecuencia de los problemas a resolver.
Los movimientos de los gráficos, según lo que hemos podido ver, han sido realizados con un cuidado increíble, sobre todo en la secuencia de tres dimensiones totalmente novedosa en esta videoconsola.
Dentro de poco tiempo podremos disfrutar de un juego que nos introduce en el maravilloso mundo de la realidad virtual.





UNA GAME BOY VIRTUAL





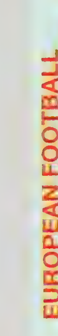
ESPECIA

Con motivo de la celebración de los Mundiales de Fútbol de 1994, que se disputan en los Estados Unidos, vamos a ofreceros un repaso, lo más completo posible, de los juegos basados en el deporte rey, tanto los que han sido publicados, como los que no llegaron a distribuirse en nuestro país, desde tiempos inmemoriables, hasta nuestros días.

WORLD CUP USA 94

A principios de la década de los ochenta aparecieron una serie de cartuchos, que aunque en comparación con los actuales, eran un tanto insulsos, para su época fueron una novedad total. Mención especial tienen el Nintendo World Cup, y el Soccer, que fueron los pioneros en este tema tan apasionante. El primero, con un toque cómico en los gráficos de los jugadores, que suplía su escaso movimiento, y el segundo, que a pesar de tener unos gráficos un tanto pequeños, tenía unos movimientos y rapidez de acción asombrosa. Algunos años más tarde, fue distribuido el que sería considerado como uno de los mejores cartuchos de

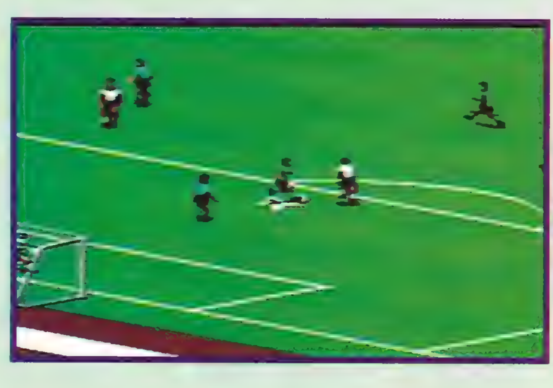

EUROPEAN FOOTBALL




EUROPEAN FOOTBALL


EUROPEAN FOOTBALL

AL FUTBOL



FIFA SOCCER



FIFA SOCCER



FIFA SOCCER

fútbol de su tiempo: el Kick Off, que en un principio fue distribuido para Nintendo de 8 bits y Mega Drive, y tiempo después para Super Nintendo, Master System II, y Game Boy. El juego se desarrollaba bajo una perspectiva cenital, lo que nos permitía un fantástico control del juego, a pesar de los gráficos diminutos con que había sido dotado, en todas y cada una de las versiones, la acción de cada partido, y la increíble variedad de sus opciones lo alzaron hasta los primeros puestos en la lista de los más vendidos de todos los tiempos.

NOS ACERCAMOS AL PRESENTE

Ultimate Soccer, fue el siguiente cartucho versionado, esta vez para todas las consolas de Sega. Primeramente apareció para Mega Drive y Master System II, y después para Game Gear.

Y por fin llegó el Mundial 90, celebrado en Italia, y con él una nueva avalancha de novedades , algunas buenas y otras no tanto. Sin duda las que más sonaron fueron el World Cup Italia 90, que fue el juego aprobado como el oficial para tal evento, y que fue versionado para todas las videoconsolas. Tecmo, una compañía basada sobre todo en juegos deportivos, creó el World Cup Soccer, inspirado



KICKOFF

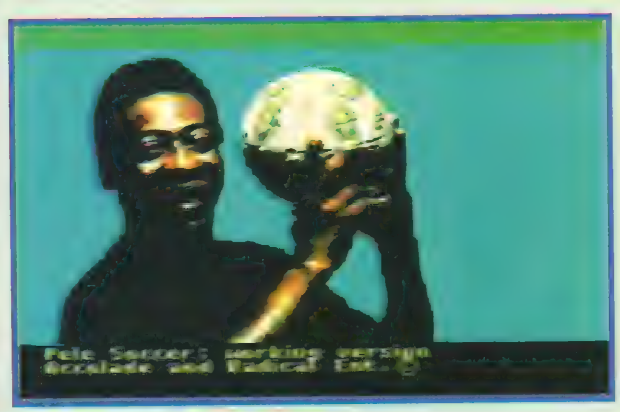
KICKOFF



GOAL2



GOAL2



PELE


PELE

en una máquina recreativa que dió mucho que hablar, y aunque gráficamente era de lo más mediocre, su nivel de adicción alcanzaba cotas muy altas.
Es a partir de este momento cuando se empieza a experimentar con las diferentes perspectivas del terreno, para dejar un poco de lado a la ya por esos tiempos clásica vista superior, y es Jaleco la compañía que da la campanada con Goal, el primer juego con vista en tres dimensiones, que tanto iba a ser utilizada tiempo después.
Una chispa de alegría llegó a los corazones de todos los adictos a los videojuegos de fútbol, al saber que el mejor cartucho de todos los tiempos iba a tener segunda parte. Kick Off 2, acababa de llegar a España. Aunque el juego seguía en la linea clásica de la primera parte, los gráficos habían sido mejorados notablemente, al igual que el sonido, esta vez digitalizado.
El 92 fue un año muy rico, no en cuanto al número de novedades, sino en cuanto a su calidad.
Uno de los cartuchos que cumplía este requisito era Super Soccer, o el primer juego de fútbol hecho para la Super Nintendo realizado con el tan nombrado Modo 7. Debo reconocer que la primera impresión que tuvimos todos los que estamos en el mundillo de las revistas videoconsoleras fue la de quedarnos literalmente alucinados al ver el movimiento de la pantalla, que creaba una sensación de profundidad tal, que te parecía estar dentro del campo de juego.
Otro juego que llamó mucho la atención durante este año fue Tecmo World Cup. El cartucho en cuestión no era un simulador común y corriente, sino que más bien estaba tratado como un capítulo de la famosa serie Campeones, ¿recordáis a Oliver y Benji?. Cada partido se desarrollaba mientras ibas eligiendo una serie de opciones, que iban desde pasar a tu compañero más cercano, hasta chutar a puerta, pasando por parar un disparo a portería.



EA SOCCER

Como en la serie, dependiedo del personaje que chutara, se produciría un golpe tan espectacular como peculiar:


KICKOFF



KICKOFF


SUPER SOCCER


SUPER SOCCER

Tiro del Tigre de Bengala, o Tiro del Ave Fénix eran alguno de los nombres. Todo ello estaba amenizado con una música muy marchosa y unos dibujos en el más puro estilo nipón. Tecmo World Cup fue distribuido en un principio para Nintendo 8 bits, y posteriormente para Mega Drive.

EL 93 MARCA UN GOL

De entre todos los años que hemos repasado, este es el más abundante en cuanto a cantidad de juegos nuevos. Ultimate Socer es el primero de la lista, realizado con una vista parcialmente vertical, y unos gráficos bastante respetables. Fue distribuido para Mega Drive y Master System II. En la versión para la consola de 8 bits perdió un poco en el aspecto sonoro, así como en jugabilidad, pero seguía siendo un buen programa. Unos pocos meses más tarde, y para Super Nintendo otra conversión a partir de una máquina recreativa, European Football. Más que como simulador deportivo, había sido programado como un arcade, pues uno de los botones del control-pad nos permitía la posibilidad de asestar rodillazos o puñetazos a nuestros contrincantes. Era el primer juego en el que los jugadores podían efectuar super tiros, con los que meter goles desde el centro del campo.

Es entonces cuando aparece ante nuestros ojos EA Soccer, para Mega Drive, también conocido como el juego que desbancó a Kick Off. Su perspectiva era tridimensional, las opciones casi infinitas, y la adicción inalcanzable por ningún otro cartucho, hasta ahora realizado. Debo reconocer que más de una tarde nos pasamos de asueto en la redacción mientras marcábamos goles en la portería de nuestro compañero de trabajo, lo cual tras varias partidas provocaba una "enemistad" casi mortal. Virtual Soccer fue la siguiente novedad. Incluía unos gráficos asombrosos y la posibilidad de planear tu estrategia de ataque-defensa. Uno o dos meses más tarde fue distribuido en España el juego que hizo estragos tanto en los ordenadores Amiga, como en los PC y compatibles. Estoy hablando del



SENSIBLE SOCCER



SENSIBLE SOCCER



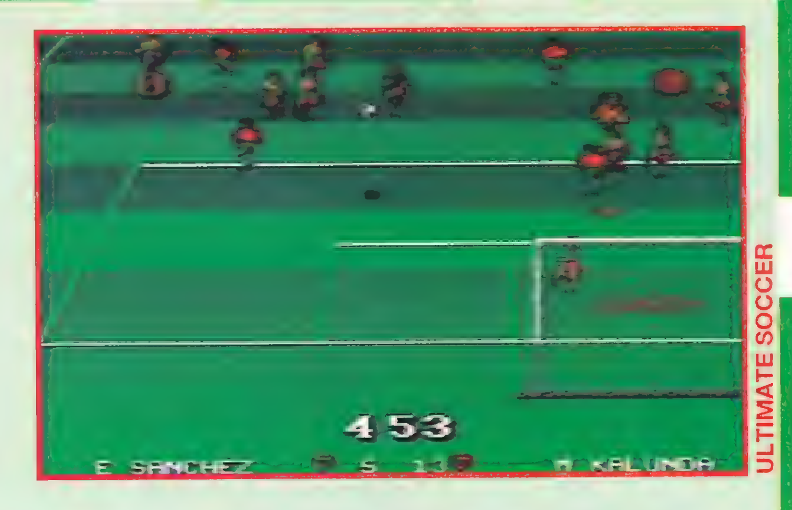
TECMO WORLD CUP

TECMO WORLD CUP

Sensible Soccer, para Super Nintendo, que con unos jugadores que parecían hormigas, consiguió la aceptación de miles y miles de jugones en poquísimo tiempo. La vista vertical ofrecía un amplio control de la jugada, y el número de opciones de que constaba lo hacían sumamente divertido, sobre todo en la opción de campeonato, pues podían jugar tantas personas como equipos tenía el juego, es decir, una burrada. Aunque era un tanto simplón en lo que a técnica de programación se refiere, se convirtió en el juego de fútbol para grupos de jugones por excelencia. Y llegamos al final de este año con un juego que llevaba como título el nombre de uno de los mayores futbolistas de todos los tiempos: Pelé.

VIRTUAL SOCCER

Normalillo gráficamente hablando, y con un sonido más que moderado, se puede decir que no aprovechó totalmente las posibilidades de la Mega Drive.



ULTIMATE SOCCER

¡LLEGA EL MUNDIAL 94!

Y con él una nueva avalancha de novedades, muchas de ellas comentadas ampliamente en números anteriores y en esta misma entrega de nuestra revista. Desde World Cup Usa 94, el juego oficial del mundial en sus dos versiones para Super Nintendo y Game Boy, y siguiendo con Fifa Soccer para Super Nintendo y Empire Soccer para Super Nintendo y Mega Drive quedan mencionados los títulos más llamativos. Adelantaros la aparición espectacular del juego que hizo, hace y hará las delicias de todos los que se precien de llamarse jugones: Kick Off 3. El juego va a cambiar radicalmente respecto de las dos entregas anteriores, sustituyendo la perspectiva vertical por la horizontal. Mientras preparaba este artículo he sentido un poco de nostalgia, al ver juegos que tantas y tantas horas divertidas me hicieron pasar, y que después de estar enterrados bajo capas de polvo acumulado en el armario, han salido de nuevo a la luz para rememorar aquellos buenso tiempos.

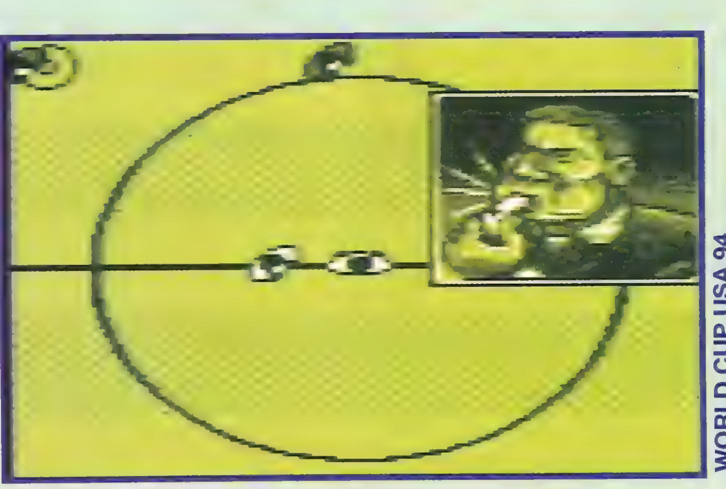


EA SOCCER

CARLOS F. MATEOS



WORLD CUP USA 94



WORLD CUP USA 94

¿TE ATREVES CON EL MEJOR?

"...es garantía suficiente para disfrutar con toda la emoción del fútbol de alta escuela."
Super Juegos



"Por lo visto hasta el momento parece que la espera ha merecido la pena."
Super OK Consolas

"El mejor fútbol en Super Nintendo."
Hobby Consolas

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA International Soccer te trae la más completa atmósfera de un partido de fútbol, una increíble jugabilidad y toda la profunda estrategia de lo último en simuladores de fútbol.

Elige tu equipo de entre las 30 selecciones nacionales disponibles y enfréntate hasta con 8 jugadores en una abrumadora liga.

El mejoradoEA SPORTS StadiumSound™ con su reproducción de sonido estéreo te sumergerá en la acción en tres dimensiones cuando controles a los jugadores de tu equipo, con los que podrás realizar cualquier truco con el balón, desde chilenas acrobáticas hasta cabezazos en plancha.

La increíble velocidad y la asombrosa acción hacen de FIFA International Soccer el mejor juego de fútbol que hayas visto nunca.

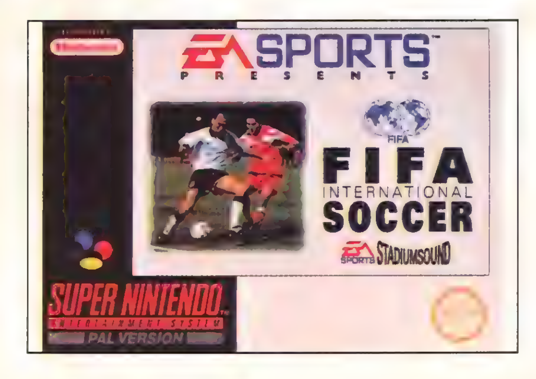






NUEVAS CARACTERISTICAS DE LA VERSION SUPER NINTENDO:

- 5 jugadores pueden jugar simultáneamente con el Super MultiTap de Hudson Soft.
- Medidor de potencia de pases.
- Mejorada versión de EA SPORTS StadiumSound™.
- 30 nuevos cánticos del público.
- Repetición instantánea desde el ángulo inverso.
- Repetición a cámara lenta.
- Galardón al hombre del partido.

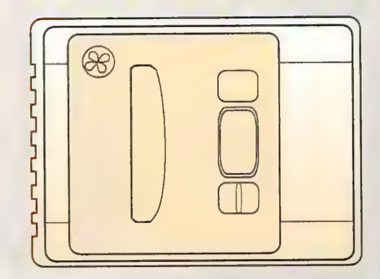








SUPER NINTENDO



FIFA INTERN

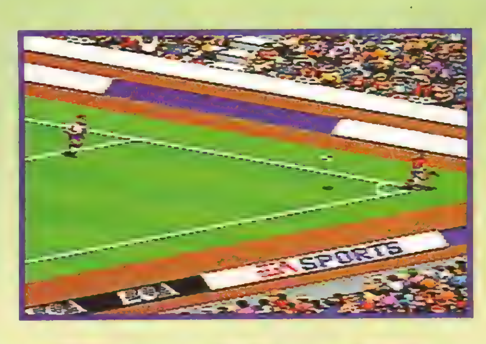
Pasarela: FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: De 1 a 5



Llega por fin al mercado español la conversión para Super Nintendo del juego futbolístico que tanto sorprendió a los usuarios de Mega Drive. ¿Se habrán mantenido todas las cualidades de esta primera versión, o habrá sido incluso superada por la nueva? Descubre la solución a este interrogante a lo largo de las próximas lineas...

Fifa Soccer de Mega Drive fue durante el año pasado uno de los simuladores deportivos más laureados por todas las revistas internacionales del sector consolero.
Por lo tanto, y tras el enorme éxito conseguido, los programadores de Electronic Arts se pusieron manos a la obra para desarrollar esta nueva versión. Si la baza principal de Fifa Soccer era el espectáculo, se ha mantenido







POR TODA

ATIONAL SOCCER





completamente, conformando un cartucho realmente divertido y jugable, sin perder ninguno de los alicientes que tantas buenas palabras provocaron acerca del juego de Mega Drive.
El programa incluye a las selecciones de los países más importantes dentro del ámbito

CINCO JUGADORES

Los poseedores de un Multitap, si disponen de cinco pads, podrán contar con otros tantos jugadores sobre el terreno de juego.



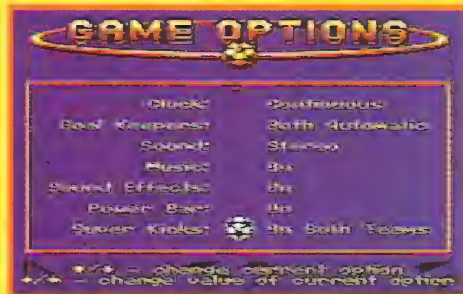




SUPER DISPAROS

¿Te gustaría que tus disparos a puerta tuvieran el doble de potencia? En OK Super Consolas siempre somos los mejores a la hora de encontrar trucos, y éste





es una verdadera primicia. En la pantalla de opciones, pulsa: C, A, B, B, B, B, B, B, B, B (B ocho veces) y aparecerá la opción que permite activar los "super shots".

futbolístico (Argentina, Brasil, España...) y algunas nuevas promesas (Camerún, Bolivia, Irak...). Entre las posibles opciones que podemos cambiar encontraremos la posibilidad de elegir el estado y tipo de terreno de juego, la duración del encuentro, la inclusión o no de faltas y fueras de juego, o incluso si el

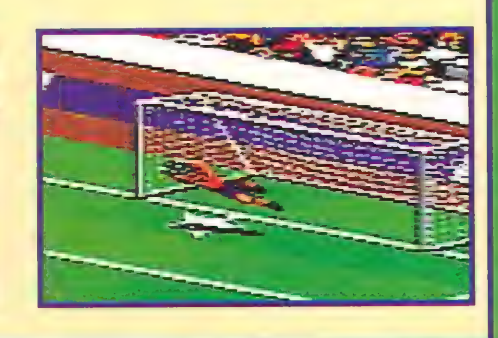
LA ESCUADRA

ANIMACIONES

Si por algo destaca Fifa Soccer, es por la calidad con que han sido tratadas las animaciones de los futbolistas, y en como se entrelazan las mismas a la hora de crear estupendas jugadas. Gracias a ello, los movimientos de los jugadores y porteros se muestran con todo detalle.







tiempo es a reloj continuo, o se para en cada acción como ocurre en el baloncesto. Además existen cuatro diferentes tipos de confrontaciones entre los distintos equipos incluidos.

NUEVAS OPCIONES

En principio, el juego se desarrolla en la misma línea que su antecesor: perspectiva isométrica diagonal, gran calidad en las animaciones de los jugadores y enorme cantidad de opciones si deseamos variar los parámetros iniciales del cartucho. Pero se nota que el juego ha cambiado.











ESTRATEGIAS DE PARTIDO

Al igual que en la versión Mega Drive, podemos ejercer de entrenadores de nuestro equipo, variando la colocación de nuestros jugadores en el campo, seleccionando el área a jugar por cada línea (defensa, media o ataque), o estudiando detenidamente las estadísticas.









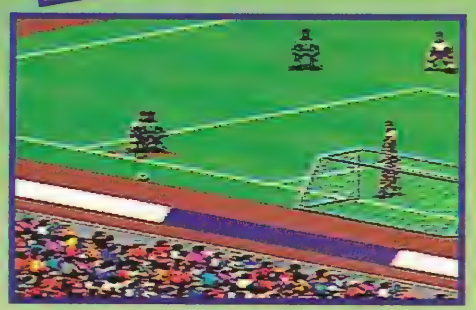






A pesar de que se ha reducido el número de megas de los 16 de Mega Drive, a los 8 de esta versión, el juego no ha perdido ni un ápice de su calidad. Aunque en principio, gráficamente se advierte una considerable superioridad en la anterior versión, no nos llevemos a engaños. Por ejemplo, los "sprites" de los jugadores, están menos "pixelados" por lo que su calidad depende del gusto del jugador por una u otra versión, y en los campos se nota más las condiciones adversas y el tipo de hierba. Respecto al apartado sonoro, se han introducido mejoras en el sonido ambiental del terreno de juego y la melodía inicial es también diferente. Otras opciones novedosas son la posibilidad de visionar las repeticiones de las jugadas desde el ángulo inverso, la barra de energía que permite controlar la fuerza de pases y disparos y la posibilidad de jugar hasta cinco jugadores simultáneos. Además, el mayor número de botones del mando de la Super, permite ejecutar mayor cantidad de jugadas. En resumen, no se pueden comparar las dos versiones, ya que al ser una más moderna que la otra, incluye un mayor número de opciones. De todos modos, ambos son dos excelentes cartuchos.





ANTONIO GREPPI

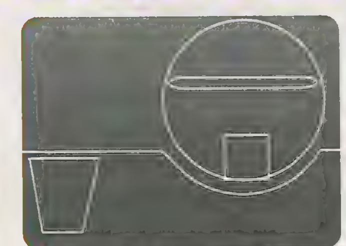
COMPETICIONES

A la hora de jugar con el cartucho, contamos con cuatro diferentes posibilidades: Exhibición, Liga, Torneo y Playoffs. Mientras que la primera consiste en un único partido, el resto se basa en competiciones con más de dos equipos.





MEGA DRIVE



VIRTUA[L]

CARR[ERAS] VIRTU[ALES]

La Fórmula 1 ha sido uno de los deportes (junto con el fútbol y el baloncesto) más versionados, tanto para máquinas recreativas como para las videoconsolas caseras. Programas como F-1



Pasarela: VIRTUAL RACING
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2



Lo que parecía imposible es ya toda una realidad. Los programadores de Sega Japón han logrado trasladar toda la potencia y jugabilidad de una de las mejores máquinas recreativas del año pasado, a un pequeño cartucho de Mega Drive.



OPCIONES

A diferencia de la máquina recreativa, Virtua Racing no se ciñe a un único modo de juego, sino que además, ofrece los modos de carrera libre, y de dos jugadores, siendo posible en todos ellos variar las características de cada uno.



L R A C I N G

RERAS
JALES

¡MUUUUUUU!

En los circuitos, no sólo encontraréis elementos estáticos como las palmeras o edificios, ya que también aparecen animales y objetos en movimiento, como las vacas, los molinos o la noria del primer circuito.











Pole Position, Nigel Mansell o F-1 de Domark, ya han dejado su rastro en el asfalto de la Mega Drive, pero aunque erán buenos programas, todos esperabamos el simulador definitivo. Con la llegada de Virtua Racing a las recreativas de Sega, todo el mundo esperaba una futura conversión, pero no para la Mega Drive, sino para las nuevas máquinas: Mega 32 y Saturn.

Pero Sega ha decidido darle una buena sorpresa a los incrédulos que no creían en esta versión, convirtiendo en realidad todo un señor juego. Para los que no conozcáis la recreativa, comentar que el juego consiste en correr con un coche de Fórmula 1 por tres diferentes circuitos (a cada cual más difícil), pudiendo observar la carretera desde cuatro diferentes pespectivas: una desde el volante del coche, y las otras tres desde el exterior del mismo.

Sólo lograremos ocupar la







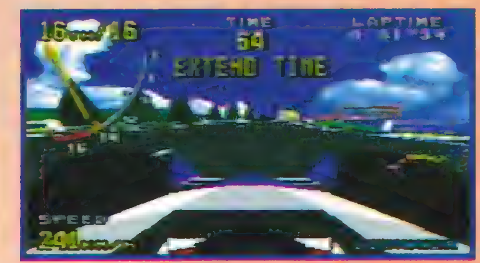












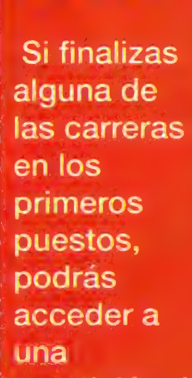
primera posición del podium si superamos a nuestros rivales y pasamos con tiempo por los “check points” o puestos de control. Además, en esta versión se han incluido nuevas opciones como la de aumentar el número de vueltas, o la dificultad con que queramos controlar el coche.

TECNOLOGIA AL PODER

El équipo responsable de la programación de Virtua Racing, ha sido el mismo que se encargo de diseñar la máquina recreativa. Ello explica muchas cosas. La conversión es fiel al original, el cartucho no ha perdido ni un ápice de jugabilidad y ante todo, se han aprovechado al máximo las cualidades técnicas de la Mega Drive. Eso sí, se han sacado un as de la manga, el

REPLAYS

Si finalizas alguna de las carreras en los primeros puestos, podrás acceder a una repetición de tu actuación en el circuito, al estilo de las retrasmisiones televisivas de Fórmula 1.















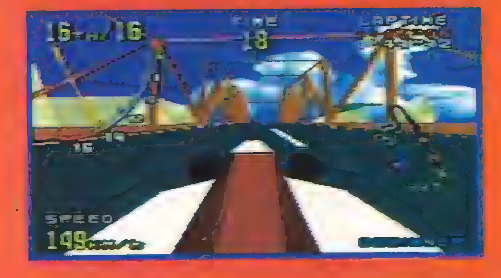


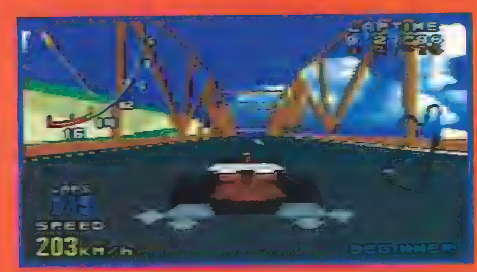


SVP (Sega Virtua Processor). Este chip, coprocesador matemático para ser más exactos, funciona igual que el FX de Nintendo, es decir sirve de apoyo a la consola para realizar todas las operaciones matemáticas que precisa un juego basado en gráficos poligonales. Con el se ha logrado imprimir la velocidad suficiente al cartucho para que fuera jugable, y hemos de reconocer que lo han logrado.

El apartado sonoro ha sido el más descuidado del programa, ya que aunque las melodías del cartucho no son malas, tampoco han sido tratadas como debierán. Aún con esta pequeña apostilla, hemos de reconocer que estamos ante el cartucho para Mega Drive de la temporada veraniega.

ANTONIO GREPPI





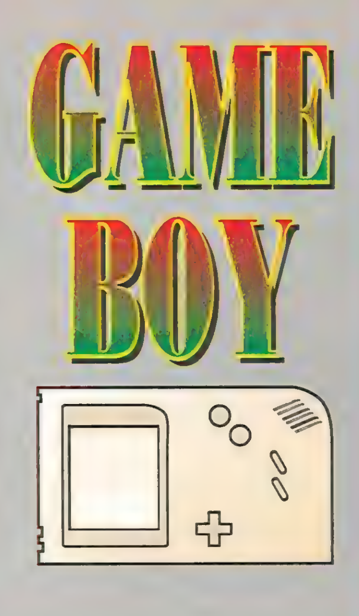




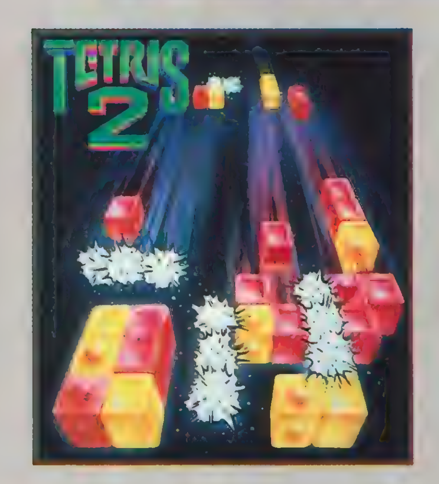
MODO DOS JUGADORES

La modalidad más divertida, sin lugar a dudas, es la opción de competir contra otro corredor humano. La pantalla se divide en dos mitades (una para cada jugador), siendo posible elegir diferentes perspectivas para cada zona de la "split screen".

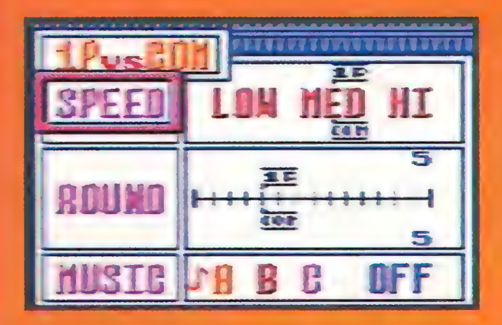




Pasarela:
TETRIS 2
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 ó 2

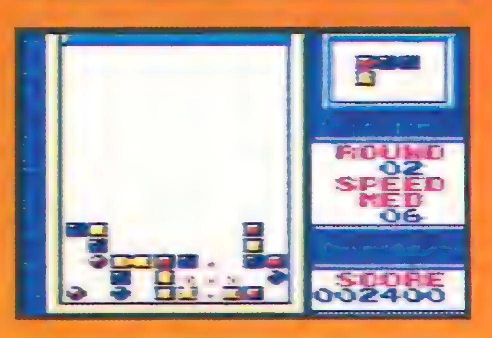


Nintendo está a punto de lanzar la segunda parte de Tetris, el popular juego rompecabezas que causó una auténtica revolución hace algunos años. Además, en esta ocasión se nos ofrece un aliciente muy especial...

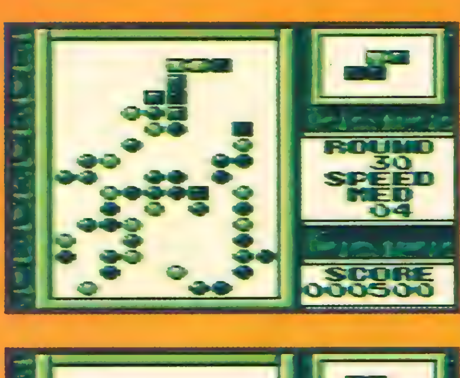


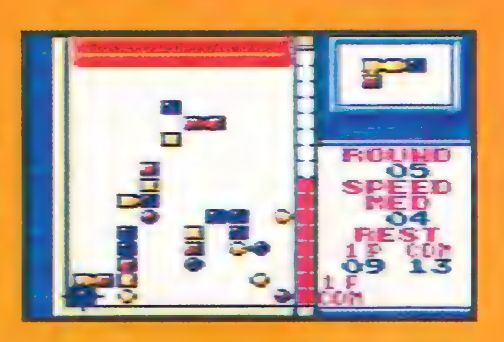




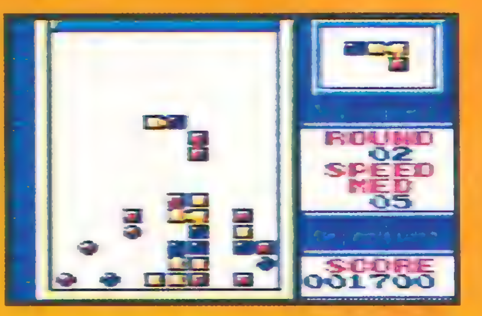


¡OH!, ¡NO





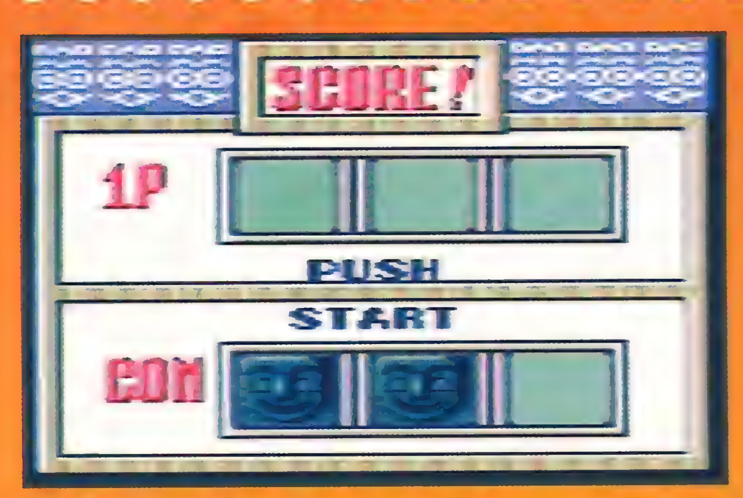


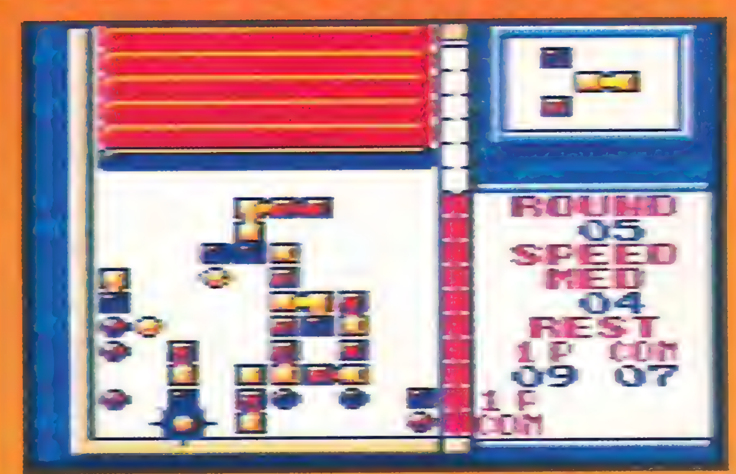


Tetris 2 es el primer juego diseñado para ser usado tanto de forma normal con la Game Boy, como con el Super Game Boy, gracias a lo cual en este último caso se podrá disfrutar de la posibilidad de visionar el juego en color. Además, los recientes adquisidores de este aparato están de enhorabuena, pues el precio es idéntico al de un juego normal de Game Boy.

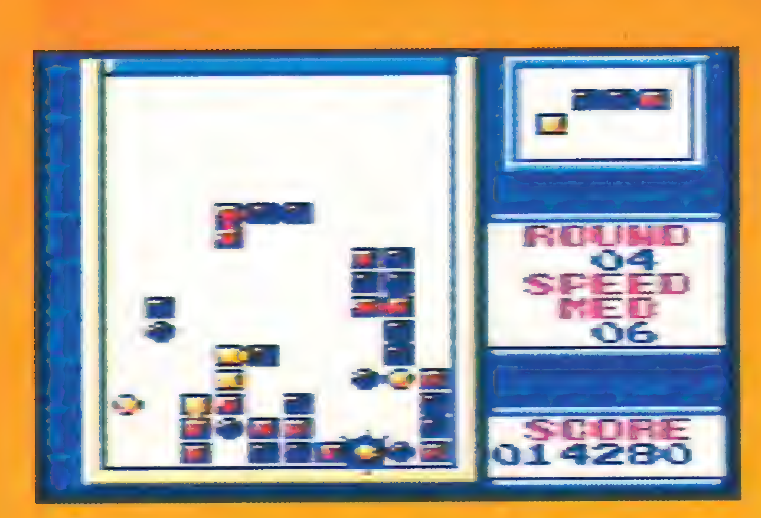
La diversión está servida, pues esta segunda parte es incluso tan divertida como su predecesora, aunque, eso sí, el desarrollo es un tanto más complicado. Ya no hay que hacer desaparecer líneas situando las piezas que caen

T E T R I S 2





..., MAS PIEZAS







de la mejor forma posible, sino que ahora hay que hacer coincidir colores, de forma que cada vez que asi lo hagan cuatro fichas iguales -o más-, desaparecerán. Por si esto fuera poco, además tendrás que preocuparte sobre todo de las piezas redondas, pues hasta que no acabes con todas, no conseguirás avanzar de nivel.

Los programadores han incluído un número mucho más elevado de opciones que en la primera parte. La más llamativa es sin duda la de puzzle, en la que con pocos movimientos tienes que conseguir que desaparezcan todas las fichas que hay en pantalla. La opción siguiente es la del modo Versus, dentro del cual podemos elegir jugar contra la máquina, o contra un compañero. Si escogemos la primera, podremos variar la rapidez de caida de las fichas. En este modo de uno contra otro, aparecerán dos columnas, una en cada Game Boy, y nuestra misión será hacer desaparecer los máximos bloques posibles, ya que a medida que lo hagamos, le irán cayendo a nuestro contrincante. Además, el techo de la pantalla bajará un nivel, haciendo más difícil la colocación de las piezas.

LA FIEBRE CONTINUA

Aunque de los 256 colores sólo van a poder disfrutar los poseedores de un Super

1

2

3

4

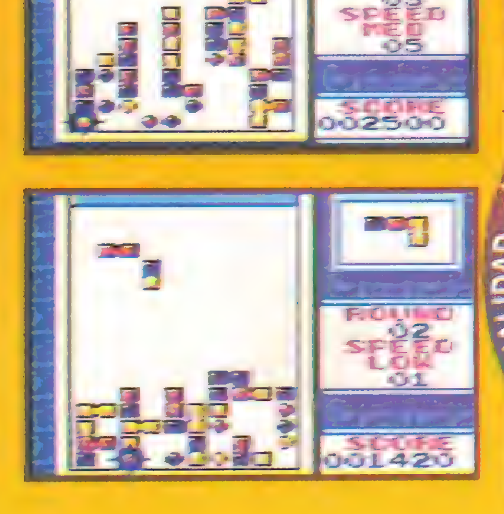
5

LA NUEVA TECNICA

Como podéis ver en las pantallas que acompañan estas lineas, aquí os ofrecemos paso a paso un ejemplo práctico de lo que tendréis que hacer para que desaparezcan las piezas. Fijaos bien y practicad mucho, pues la experiencia es la única aliada que tendréis mientras avanzáis por los numerosos niveles.

Game Boy, el juego no desmerece en absoluto. La diversión ha decrecido un poco debido a la enorme dificultad que el juego tiene en algunos momentos. Lo que si es cierto es que si nos conectamos con un amigo, para jugar el uno contra el otro, podéis olvidaros hasta de comer. Por fin la segunda parte de uno de los mitos consoleros por excelencia está al alcance de todos.

EL CHIP ANONIMO





Nigel Mansell's World Championship

POLE POSITION

CID FCA!

A partir de ahora ésta será la única posición que debes ocupar si quieres sentirte como el más intrépido piloto de Fórmula 1. El salón de tu casa se convertirá en el circuito más excitante. Arranca motores y ponte a los mandos de tu **GAMEBOY** o tu **SUPER NINTENDO**, porque te espera la más apasionante carrera de tu vida: 16 circuitos, 2 niveles de dificultad, opción aprendizaje, todo ello en Modo 7. Por fin ha llegado el más auténtico simulador de coches de carreras profesionales: **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.**





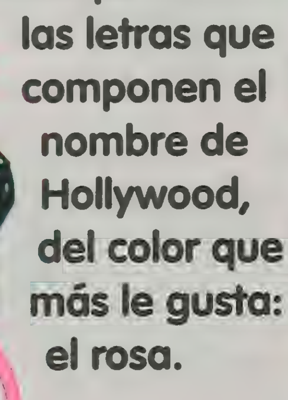
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

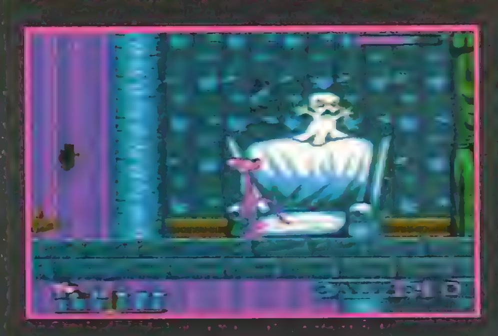
MEGA DRIVE

PINK PANTHER

Pasarela: PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: TECMAGIC
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

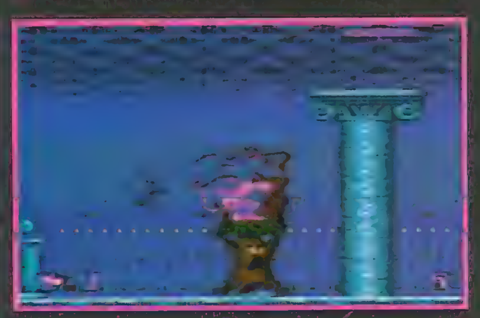
El felino más carismático y peculiar de los dibujos animados de la tele, famoso por sus travesuras, ha dado la campanada pintando las letras que componen el nombre de Hollywood, del color que más le gusta: el rosa.

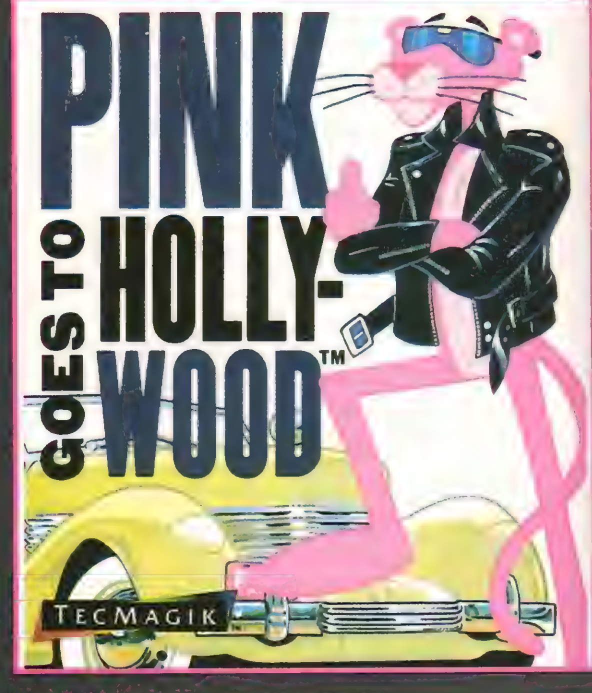












Este enorme sacrilegio ha enojado a uno de los más afamados directores de una compañía cinematográfica que pasaba por allí, lo cual ha obligado a nuestra querida pantera a ocultarse por los escenarios de diferentes películas.
Desde el lejano oeste, hasta la Edad Media, la Pantera Rosa tendrá que enfrentarse con mil y un enemigos, con la sola ayuda de su guante de boxeo extensible.





PINTOR, QUE PINTAS TODO ROSA

A medida que avanzas por las diferentes fases, irás encontrando una serie de items que te serán de gran ayuda, como

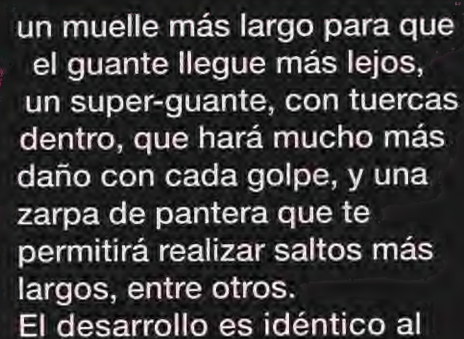
GOES TO HOLLYWOOD

DIVERSION DE COLOR ROSA









un muelle más largo para que el guante llegue más lejos, un super-guante, con tuercas dentro, que hará mucho más daño con cada golpe, y una zarpa de pantera que te permitirá realizar saltos más largos, entre otros.
El desarrollo es idéntico al de cualquier otro juego de plataformas anterior, lo que, aunque reste originalidad, es compensado en jugabilidad. El mapeado de todas y cada una de las patallas es enorme, provocando la consabida pérdida momentánea, hasta que te



ENTRE BASTIDORES
Antes de pasar a una de las fases, la Pantera Rosa tendrá que atravesar la tramoya que hay detrás del nivel. Los focos y los sacos de arena que caen del techo serán sus enemigos.





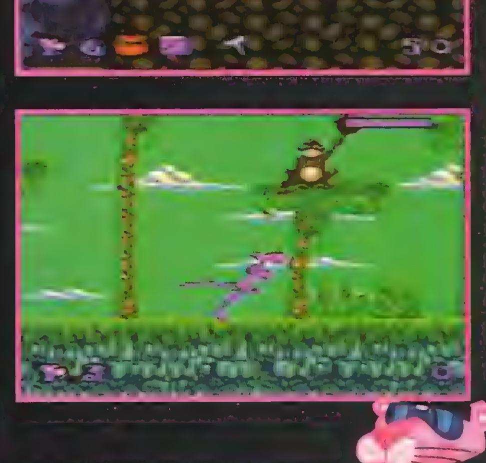
conoces el escenario de cabo a rabo.
Al final de cada fase nos encontraremos, como es lógico, al jefe del nivel, que necesitará más golpes que los normales para ser vencido.

A RITMO DE MUSICA

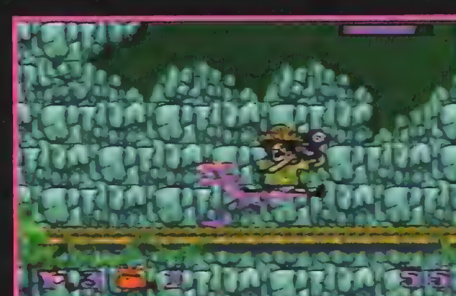
Como suele ocurrir en la serie de dibujos animados, todas las aventuras de la Pantera son ambientadas por la misma música, creada expresamente para el personaje, pero con las variaciones necesarias, para ponerla acorde con el escenario. Así, mientras que en la casa del terror sonará una música muy tétrica, en la Edad Media parecerá un cantar de gesta.
Los gráficos han sido realizados al estilo de los dibujos originales, siendo hasta los movimientos calcados hasta el último detalle.
Pink Panther Goes to Hollywood es una muy buena opción para ver la vida de color de rosa.

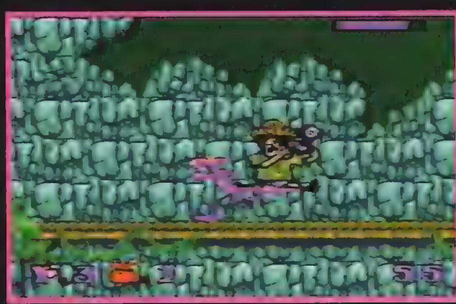
EL CHIP ANONIMO









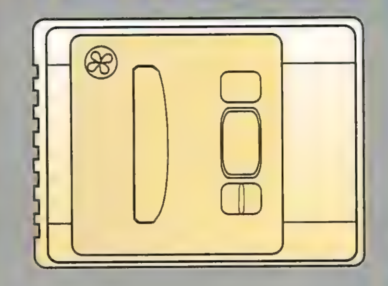


LOS ITEMS



Serán tu única ayuda a lo largo del juego. Desde una garra para saltar más hasta un puño más poderoso, habrá una amplia gama de objetos diferentes.







Pasarela: MEGAMAN X
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

LA REBELION

Años atrás, el doctor Light, toda una eminencia en robótica, construyó un androide con inteligencia artificial, al que bautizó con el nombre de X.
Días después de terminar su obra, decidió encerrar al ser cibernético en una urna de cristal, pues creía que la sociedad no iba a estar preparada para asimilar tal evento.





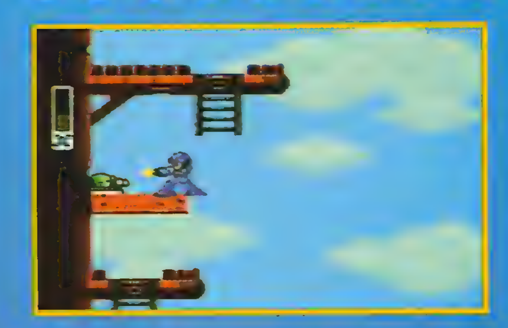
Tiempo más tarde, el Dr. Cain, informado de la construcción de X, comenzó a buscar la cápsula en la que fue encerrado y desactivado, para crear una serie de réplicas que hiciesen la vida más sencilla a los humanos.
Durante algún tiempo, el proyecto funcionó a las mil maravillas. La humanidad disfrutaba mientras los robots

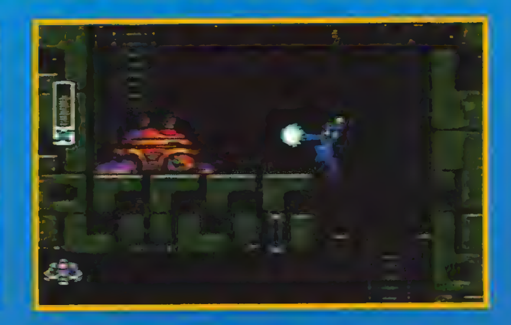
EL HEROE CIBERNETICO

Este es X, el personaje que a partir de ahora controlarás y ayudarás para acabar con Sigma. Aunque al principio sus posibilidades son algo limitadas, tiene la capacidad de adquirir las habilidades de los enemigos a los que derrota, lo cual le permitirá convertirse en uno de los seres más poderosos del planeta.

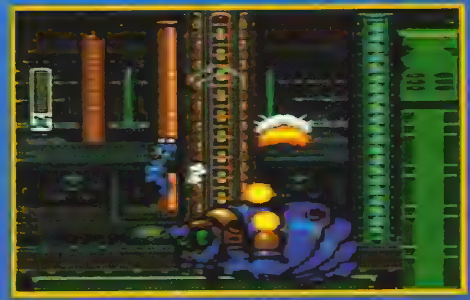


MEGAMAN X





DE LAS MAQUINAS

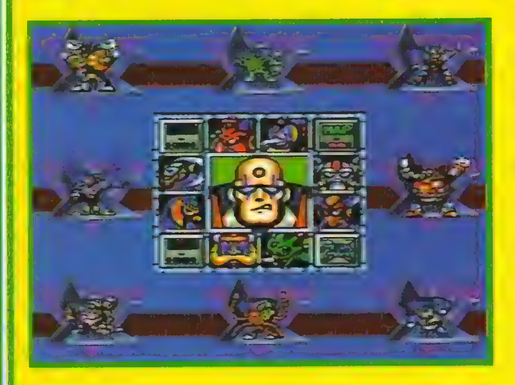





trabajaban, la vida era como un auténtico sueño dorado. Un día, los problemas comenzaron a manifestarse en forma de agresiones y falta de disciplina por parte de los androides.
Al final, todo esto desembocó en la rebelión cibernética. Sigma, que por aquel entonces era la fábrica constructora, se convirtió en el centro de operaciones robóticas. La exterminación humana era inminente.
Ante tal situación, el Dr. Cain

LOS MIEMBROS DE SIGMA

Sigma está formado por miembros robóticos, con inteligencia artificial y un nivel armamentístico increíble, lo cual les convierte en enemigos peligrosísimos y difíciles de derrotar. Ten en cuenta que algunas de las armas que consigas tras derrotar a alguno de ellos, pueden atacar mejor el punto débil de los demás robots. Un ejemplo: el fuego no le sienta muy bien a los pingüinos del ártico.

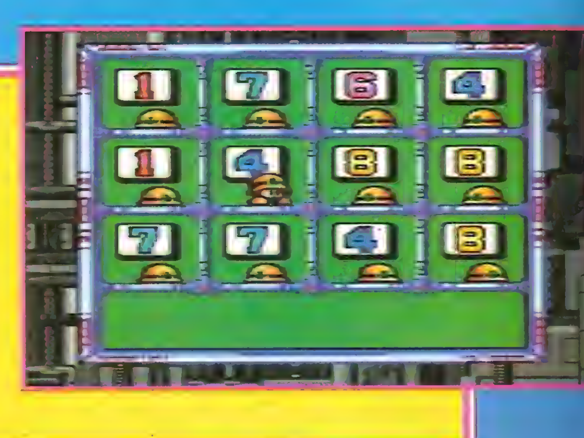










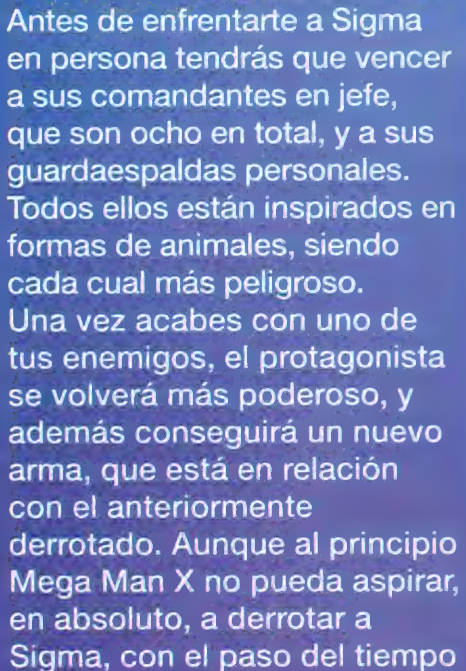


Estos son los passwords que pone a tu disposición el cartucho. La dificultad estriba en la gran cantidad de números que se utilizan, lo que les hace algo difíciles de copiar. Según lo que hayas conseguido con tu personaje, así será el password.

creó la Liga Antirebeldes, capitaneada por Zero, una de sus últimas y más poderosas creaciones.
X se tomó la noticia de la guerra muy en serio, hasta el punto de que decidió unirse a Zero en su lucha particular.

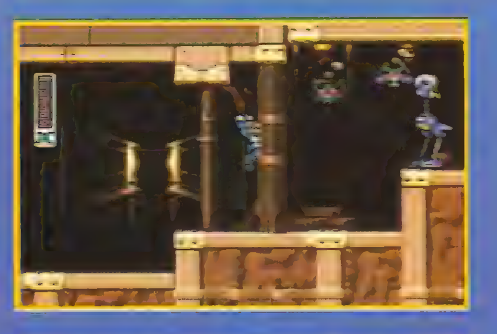


LA GUERRA CIBERNETICA



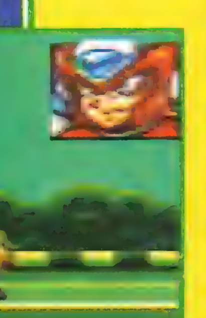
Antes de enfrentarte a Sigma en persona tendrás que vencer a sus comandantes en jefe, que son ocho en total, y a sus guardaespaldas personales. Todos ellos están inspirados en formas de animales, siendo cada cual más peligroso.
Una vez acabes con uno de tus enemigos, el protagonista se volverá más poderoso, y además conseguirá un nuevo arma, que está en relación con el anteriormente derrotado. Aunque al principio Mega Man X no pueda aspirar, en absoluto, a derrotar a Sigma, con el paso del tiempo







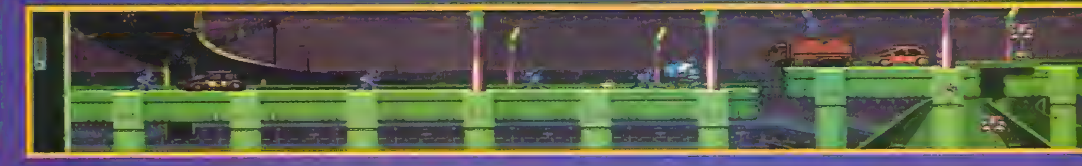
LE LLAMABAN ZERO

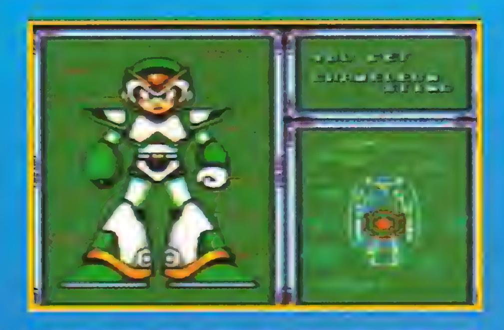


Es el jefe de la brigada anti-corrupción. Aunque al principio te parezca un poco arrogante y te trate con superioridad, más adelante descubrirás que es un buen amigo que puede incluso salvarte la vida.













y la acumulación de victorias podrá enfrentarse a cualquiera que se le ponga por delante. El Dr. Light, además de la cápsula donde guardó a X, creó otras idénticas que ocultó sabiamente. Si las encuentras, podrás disfrutar de nueva armadura, un casco reforzado o jets en las botas, que te permitirán deslizarte por el suelo y realizar sorprendentes saltos.





Estos son algunos de los miembros de la organización rebelde y el que los controla: Sigma. Desconfía totalmente de ellos, pues tienen más poder del que parece a simple vista. Su principal objetivo es destruir a X.

EL REGRESO DE UN MITO

Esta última entrega de la saga Mega Man, es sin duda la más espectacular de todas, pues los programadores han aprovechado a fondo los 16 bits de la máquina.

El esquema de juego es el típico de esta saga, es decir, un arcade de plataformas, que aunque no aporta nada nuevo, tiene el encanto de un verdadero clásico.

Los gráficos, siguiendo la línea de los cartuchos para la Nes, han sido realizados con una resolución magnífica. Las músicas de ambiente se adaptan a cada situación, siendo más lenta en momentos drámaticos y más marchosa cuando la acción es desbordante. El juego del verano está recién servido para todos los jugones con paladares exquisitos.

CARLOS F. MATEOS

DR. LIGHT

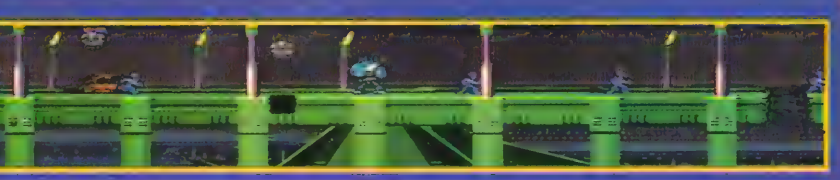
El creador de Mega Man X. Una verdadera eminencia en robótica. Gracias a él la nueva era tecnólogica llegó a la Tierra (a pesar de que fue tras su muerte).

La verdad, es que sin su ayuda, este juego no hubiese podido realizarse.



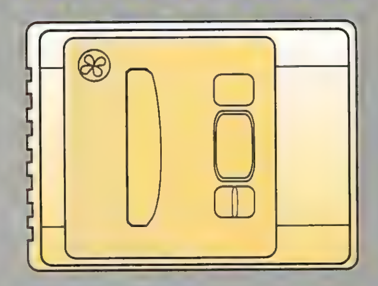






PASARELA

SUPER NINTENDO

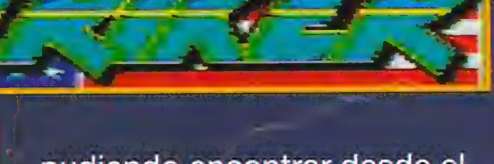


Pasarela:
WORLD CUP STRIKER
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ELITE
Distribuidor: SPACO
Nº Jugadores: 1 ó 2



Algunos os preguntaréis como Elite presenta una nueva versión de un cartucho antiguo. Para muchos la sorpresa será mayúscula, ya que esta nueva versión es mucho mejor que la anterior, y supera con creces a muchos de los cartuchos futboleros aparecidos por estas fechas.

Si os gustó el Striker original, este World Cup Striker seguro que os sorprende mucho más de lo que esperabáis. Básicamente el nuevo juego sigue las premisas de la anterior versión, pero mejorando todas y cada una de las opciones. El número de competiciones es elevado,



pudiendo encontrar desde el campeonato mundial a la liga de naciones, pasando por simples partidos amistosos. También es posible prácticar el lanzamiento de penalties o el control de balón. Además, se pueden editar los equipos y sus jugadores pudiendo de esta manera actualizarlos siempre que queramos, ya que el cartucho incluye una pila para grabar nuestros cambios.

Otras opciones son la elección del tipo de campo, la duración de cada partido, los atributos de cada equipo, la intensidad del viento, la calidad del portero, y como opción más curiosa, la legalidad del arbitro. Debéis tener en cuenta que un mal arbitro

CAMPOS REALES

Antes de cada partido podremos ver una foto digitalizada del estadio donde se va a celebrar el encuentro. Estas fotos se corresponden con los campos reales donde se juega el Mundial de Fútbol de Estados Unidos.












WORLD CUP STRIKER







ME GUSTA EL FUTBOL



FUTBOL SALA

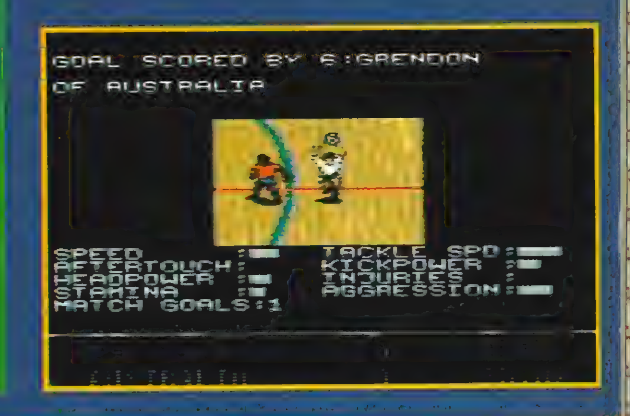
Para los amantes de esta modalidad del deporte rey, existe la opción de celebrar un mundial reducido. Para los que desconozcan el fútbol sala, destacar que el número de jugadores por equipo se reduce a siete, y que el balón no sale por los laterales, sino que rebota lo que contribuye a dar más espectáculo al juego.

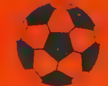


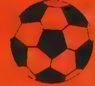
siempre pitará a favor de los adversarios.

CALIDAD TECNICA

Aunque en un principio, World Cup Striker se asemeja mucho al juego original, sobre todo a la hora de celebrar los partidos, os podemos asegurar que el






















OPCIONES

Los seguidores de Striker, encontrarán que el



sistema de opciones se ha visto sensiblemente mejorado, ya que se ha habilitado un sistema de



menús que permite acceder a la opción deseada más rápidamente. Además se han incorporado nuevas posibilidades lo que alarga la vida del cartucho.



cartucho ha sido mejorado en todos los aspectos. La nueva y bonita presentación, los menús por iconos y el nuevo lanzamiento de penalties, son algunas de las innovaciones gráficas del programa. Además se han incluido nuevos detalles en los terrenos en modo 7, como la estrella del centro del campo de fútbol sala o los nuevos diseños de la hierba de los estadios. Eso sí, manteniendo siempre la perspectiva vertical que carazterizaba al juego original. Pero donde realmente se han superado los programadores de Elite, ha





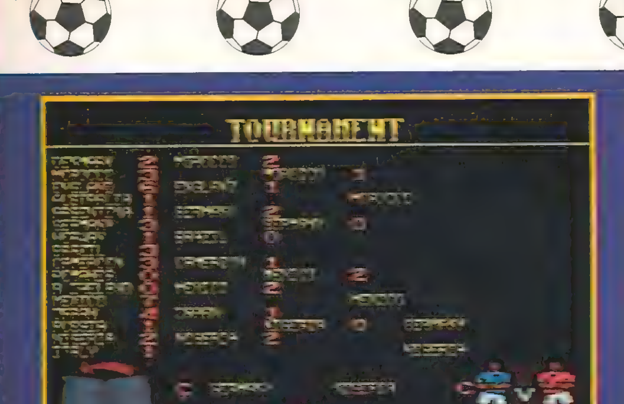








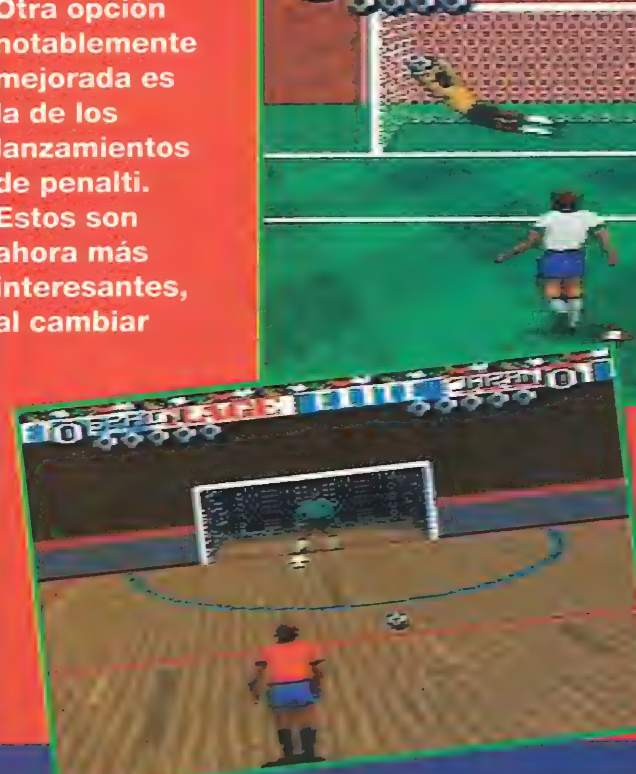




PENALTIES

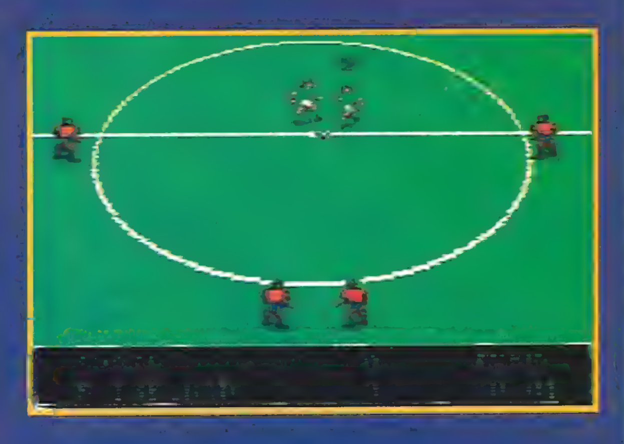
Otra opción notablemente mejorada es la de los lanzamientos de penalti. Estos son ahora más interesantes, al cambiar radicalmente la manera mediante la cual el jugador puede lanzarlos.



sido en el tratamiento que han concedido al apartado sonoro. Este ha sido excelente, destacando sobre todo la melodía de presentación, la cual contiene "samples" (voces digitalizadas) de una calidad inusitada. Además han incluido los himnos nacionales de todas las selecciones presentes en los diferentes campeonatos y modos de juego. También se han mejorado los efectos sonoros que aparecen en el transcurso de los partidos. La jugabilidad se mantiene en todo lo alto, lo que junto a las anteriores mejoras, le convierte en un excelente cartucho de fútbol, lo que le permite luchar por el primer puesto con cartuchos como Fifa International Soccer o World Cup USA '94. Un programa especialmente indicado a los amantes del Striker original.

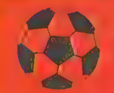
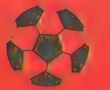
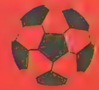
ANTONIO GREPPI

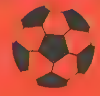
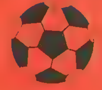
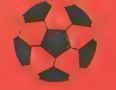
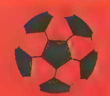
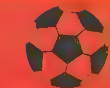








SUPER NINTENDO

Pasarela: JIMMI CONNORS
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: De 1 A 4

JIMMY

JUEGO, SE

Una vez más, las estrellas del deporte vuelven a ser plasmadas en un videojuego. Esta vez le toca el turno a Jimmy Connors, uno de los ases del tenis por excelencia, que nos va a enseñar como utilizar las técnicas más efectivas para esta disciplina.

El cartucho que nos ocupa es un completísimo simulador de tenis, con un elevado número de opciones que realzarán más, si cabe, el grado de realismo que posee.
Entre las posibilidades que existen, podemos destacar:

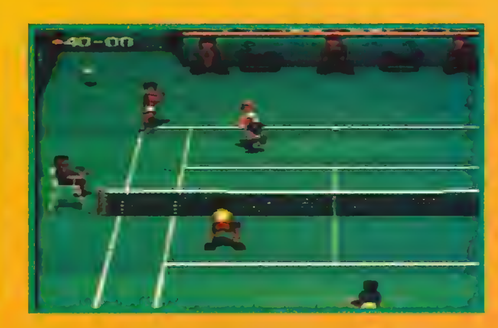
EL ENTRENAMIENTO

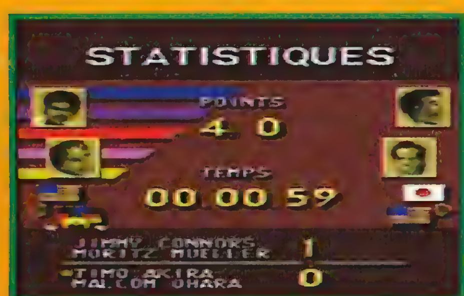
En esta parte podremos jugar con uno de nuestros entrenadores.
Dependiendo del que elijas, practicarás una cosa diferente. Si elegimos, por ejemplo, a Wayne Luke, perfeccionarás la volea, mientras que si escoges a Garth Stein, harás lo propio con el servicio. Existen un total de cinco entrenadores.

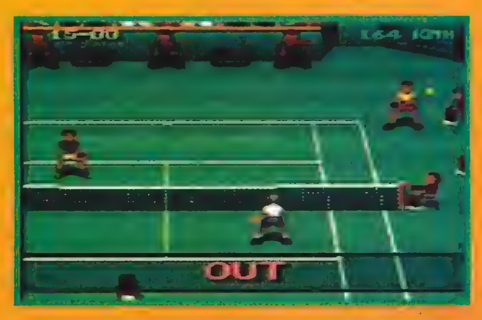
EL PARTIDO AMISTOSO

Es, a nuestro parecer, la forma más divertida de













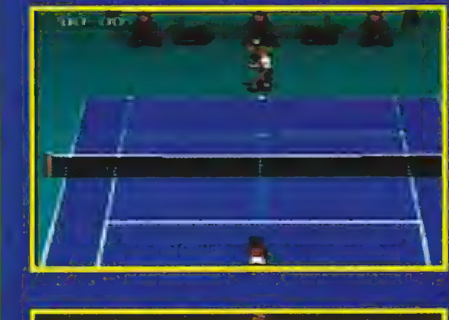
C O N N O R S

ET Y PARTIDO

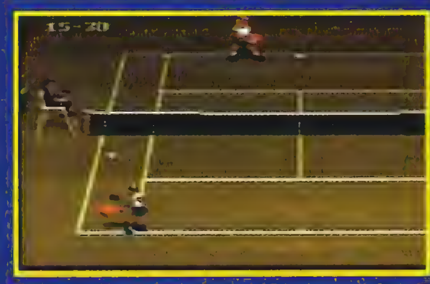


LOS TERRENOS DE JUEGO

Dependiendo del lugar donde se va a disputar el torneo, así será el estado de la pista. Mientras que en Wimbledon, la pista es de césped, en el torneo de Antártica no puedes más que esperar hielo, lo cual, aunque es un tanto irreal, le da un toque de diversión al juego.















aprender a jugar, pues además de que puedes elegir el modo de varios jugadores, el resultado del partido no repercute en absoluto en el desarrollo de la copa, o el campeonato.

TORNEOS

Dependiendo del mes del año que elijas, podrás participar en una serie de torneos diferentes. Aunque hay 28 campeonatos disponibles, los más importantes, en cuanto a

puntuación son el Open de Australia, el Open de Francia, Wimbledon, el Open de Estados Unidos y el BlueByte Open.

EN LA CALIDAD ESTA EL GUSTO

Aunque al principio pueda parecer lo contrario, el manejo del cartucho es completamente sencillo, tanto a nivel de opciones, como dentro del juego en si.

El sistema de juego es idéntico al de cualquier otro, utilizando cada botón del pad a modo de golpe diferente. La única diferencia que tiene es que podemos calcular la potencia del golpe, según el tiempo que tengamos presionado el pulsador.

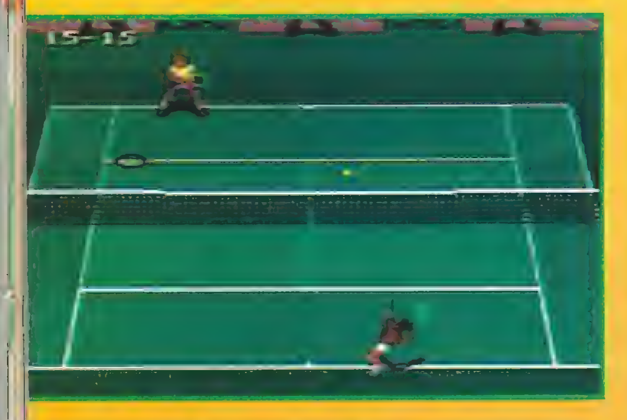
Los gráficos cumplen perfectamente su cometido, aunque son un tanto simples.

En cuanto al sonido, es la otra cara de la moneda, pues, aunque las digitalizaciones del juez de pista y de las raquetas al golpear la bola son perfectas, las músicas son casi inexistentes, sólo apareciendo una pequeña melodía entre juego y juego, con las estadísticas de fondo.

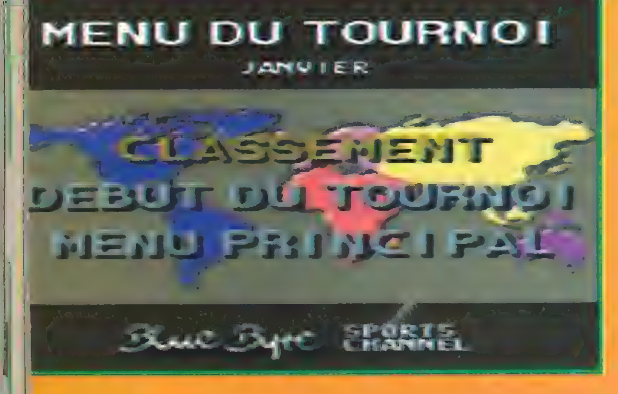
Jugabilidad moderada, y movimientos muy buenos son la tónica del simulador de tenis más reciente hasta el momento.

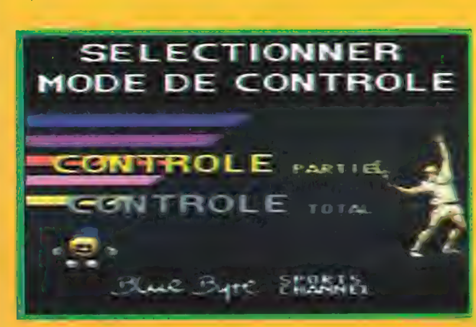
EL CHIP ANONIMO





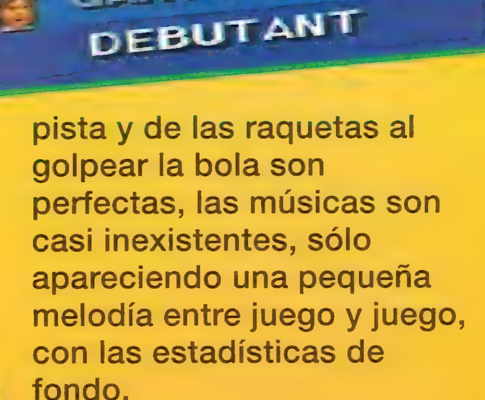














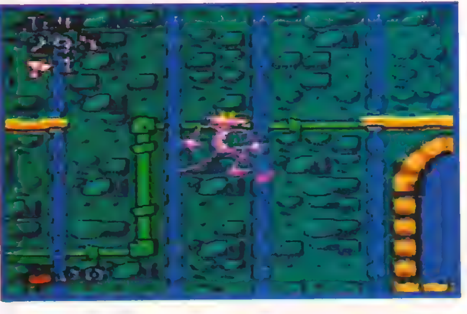
GOES TO HOLLYWOOD

LA VIE EN ROSE

según la fase, al igual que varía el atuendo del protagonista. Como ayuda debemos recoger las monedas que encontremos en nuestro camino. Cada una otorga una ayuda diferente, que debemos utilizar sábiamente en el momento adecuado; lo mismo ocurre con el salto y la carrera. Aunque el mapeado es inmenso, sólo existe un camino a la hora de recorrer



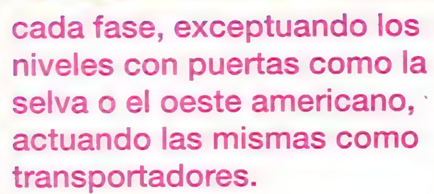












cada fase, exceptuando los niveles con puertas como la selva o el oeste americano, actuando las mismas como transportadores.



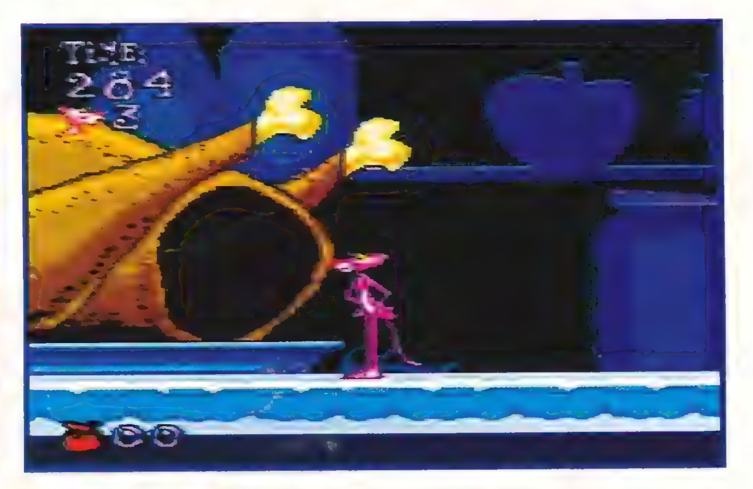
PURO DIBUJO ANIMADO

Los programadores de Tecmagik han acertado completamente al diseñar los gráficos del cartucho al estilo de los dibujos animados de la televisión, conservando todo el carisma y buen hacer de la Pantera. Los "sprites" de los protagonistas son grandes y



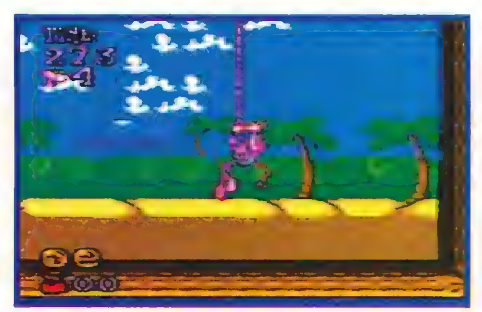






















ESTO ES HOLLYWOOD

El juego se caracteriza por sus gráficos al estilo del cine y los dibujos animados. Por ello, encontraremos situaciones tan típicas como la persecución, o elementos como la claqueta y los exteriores de los sets de grabación.

sus movimientos están realmente conseguidos, tanto los de los personajes, como los del "scroll" de fondo de algunos escenarios. Un buen detalle es la variedad de fases y las acciones a realizar en las mismas, pareciendo cada una de ellas un capítulo de televisión de la serie original. En el apartado sonoro, cabe destacar todas y cada una de las melodías, desde la de introducción a las de los diferentes niveles, todas ellas conservando el espíritu original de la música de Henry Mancini. Un gran cartucho, a pesar de la excesiva dificultad que le caracteriza, con el que tu vida será de color rosa...

ANTONIOGREPPI



VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	89
ORIGINALIDAD	85
GRAFICOS	94
SONIDO	94
	91

PASARELA

MEGA DRIVE

ART OF

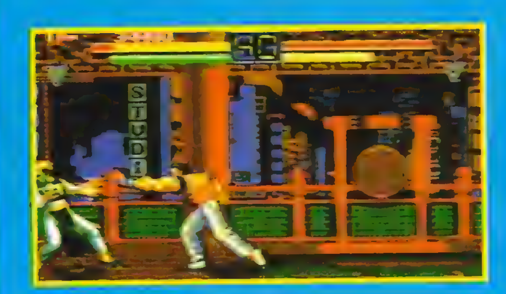
Pasarela: ART OF FIGHTING
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Ya está por fin disponible en nuestro país la conversión para Mega Drive de Art of Fighting, un juego que se hizo originariamente para la Neo Geo. La eterna lucha de Ryo y Robert se traslada ahora a la 16 bits de Sega.



Una organización, interesada en usar las habilidades de Ryo Sakazaki en robos, asaltos y venganzas, ha secuestrado a su hermana Yuri, aprovechando la ausencia del mismo.
Dos días más tarde, cuando Ryo y Robert, el novio de Yuri, regresaban de entrenar, encontraron una carta dirigida al primero que en el que le amenzaban con matar a su hermana si no se ofrecía él como prisionero.
Ante tal falacia, los dos luchadores se dirigieron a buscar pistas por los cuchitriles más zafios de toda la ciudad. Comenzamos las andadas en un templo donde tuvimos que luchar con un "mamarracho" vestido de samurai, al que tras darle unas cuantas bofetadas habló de plano, dándonos







ROBERT
El novio de la chica secuestrada. Nace en Italia, pero siendo muy joven se traslada a Japón, donde se convierte en maestro de kung-fu. Sus piernas se mueven a la velocidad de la luz. Le encantan los deportivos.



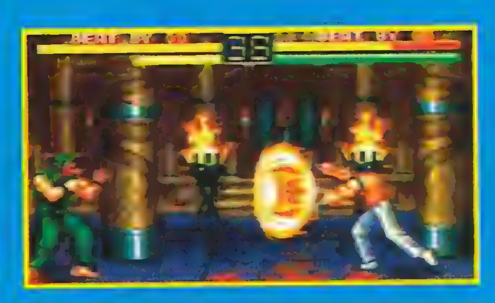
UN GOLPE DE VENGANZA

información del siguiente lugar a visitar.
Un local de música heavy, en el que ibamos a encontrar a un gigantón con tripa cervecera, y unos brazos, que parecían jamones. La fuerza de esta inmundicia era enorme, pero unas cuantas patadas bien dadas en sitios específicos de su cuerpo le hicieron cantar. El siguiente objetivo era un lujoso restaurante francés en el que nos recibió un camarero, no con muy buenos modales. A pesar de ser un experto en Thai

RYO
Es el hermano de Yuri. Su padre desaparecido le enseñó las excelencias de las artes marciales. Ahora es un consumado karateka. Le encantan las motos y la serie "Bola de Dragón".

















EL TRIO AL COMPLETO

Es una pena que un terceto tan bonito como este sea separado de manera tan cruel.
Menos mal que el hermano y el novio son duros de pelar, y no les gusta que se interpongan así en su familia.

Boxing conseguimos doblegarle, y cual no fue nuestra sorpresa al ver que era una chica.

CONSIGUIENDO PISTAS

El siguiente escollo fue un boxeador latino que nos impedía el paso hacia el interior de una base aérea, que es donde nos habían dicho que en contraríamos a Yuri. ¿A nosotros con Hollyfields de pacotilla?. Una lección de kung-fu y karate al más puro estilo Bruce Lee bastó para seguir adelante.
Dentro del complejo comenzaron los asuntos serios. Uno de los coroneles de la armada aérea nos hizo la bienvenida, con una colección de puñetazos y patadas.
Casi consiguió echarnos de allí, pero un oportuno piquete de ojos acabó con los problemas.
Fue entonces cuando descubrimos una furgoneta que huía a toda velocidad calle abajo.
Tras una rápida persecución, llegamos a un almacén que parecía ser la tapadera de algo gordo.
Un mastodonte, nos recibió armado con dos varas de roble. A pesar de su tamaño tenía una agilidad enorme. Por suerte, la colaboración de los dos nos permitió superar al que creíamos había sido nuestro enemigo más poderoso.
Quedamos sorprendidos al entrar en una sala, decorada como un templo chino, y en la que estaba Yuri atada al fondo, con un curioso personaje que cubría su cara con una máscara nariguda. Su estilo de lucha era idéntico al de Ryo, e incluso lo superaba. Por suerte Robert

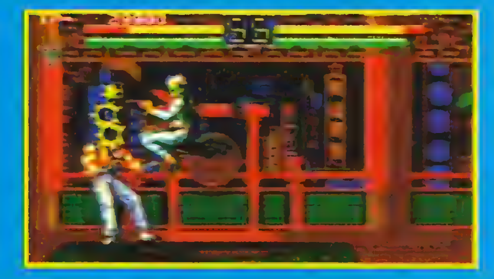


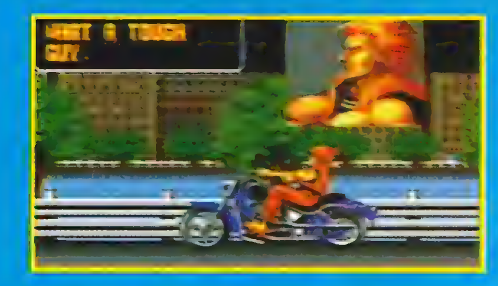














Esté es al completo, el grupo de personajes de entre los que podrás elegir si participas en el modo de dos jugadores. En el menú principal podrás también elegir el escenario en el que quieres disputar la pelea.











encontró su punto flaco, con lo que la búsqueda había sido concluída. Cuando iba a rematar a aquel infame, Yuri nos dijo que lo dejásemos, pues él era su...



ENTRE CONVERSIONES ANDA EL JUEGO

Art of Fighting es una conversión realizada a partir del titán de las videoconsolas: la Neo Geo. El juego en sí es idéntico, pero como es lógico la limitación de memoria de la Mega Drive no permite aquellos zoom tan impresionantes, o esas músicas super marchosas, pero aun así el juego guarda su encanto original.

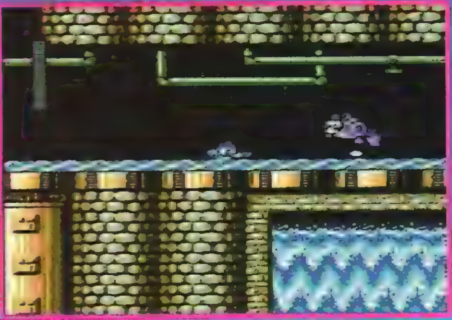
● ● ● CARLOS F. MATEOS



NINTENDO

Pasarela: MEGAMAN 4
Consola: NINTENDO.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: SPACO
N. Jugadores: 1





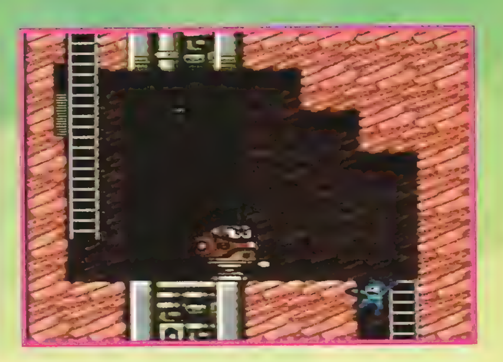




LA MEGAMA

La hasta ahora última parte de Mega Man para Nes está a punto de comercializarse. Esta es una perfecta ocasión para que tanto las personas que ya han jugado con una entrega anterior como las que no, disfruten de las aventuras de este simpático personaje.







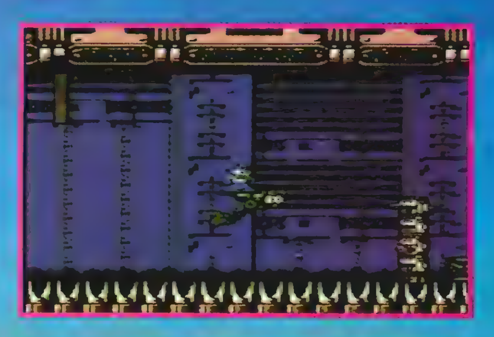
De entre las cenizas ha surgido de nuevo la sombra del Doctor Chaos, volviendo a diseñar ocho nuevos engendros electrónicos, esta vez con la simple y única orden de acabar con Mega Man.
En esta ocasión, el robot protagonista tendrá que desmontar de una vez por todas a la organización enemiga para así conseguir

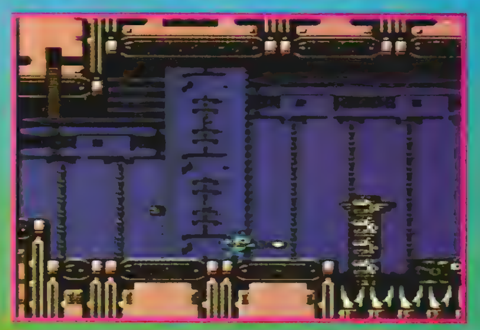
MEGAMAN 4

UN NUEVO COMPAÑERO

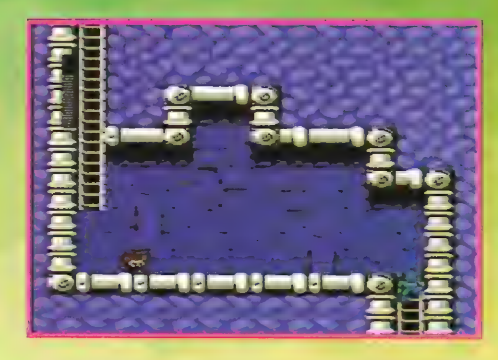
Este simpático perro metálico va a acompañar a Mega Man en todas sus correrías.
Ha sido diseñado con un resorte en su lomo, que ayudará a nuestro querido protagonista a alcanzar mayores alturas. Al igual que cualquier otro arma especial, tiene una barra de energía que se gasta con el uso y que habrá que reponer cogiendo pastillas de potencia.



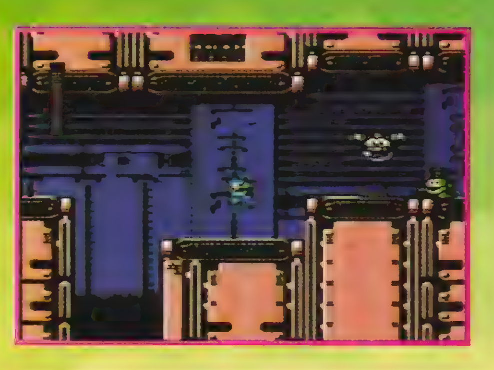




ANIA EN ACCION







que la paz mundial por fin reluzca.
Esta última entrega es idéntica a las anteriores, es decir, el mismo juego de plataformas y disparos, adornado con unos gráficos enormes y de gran colorido. A lo largo de nueve fases diferentes, vas a tener que ir venciendo a cada uno de los jefes de nivel para elevar el poder de tu androide.

La mayor novedad del cartucho es que en esta ocasión Mega Man no viajará en solitario, sino que tendrá la compañía de un perro biónico, que le hará las veces de resorte cuando tenga que realizar un salto de mayores dimensiones. Los enemigos han variado enormemente, pero esto influye muy poco en la originalidad del desarrollo.





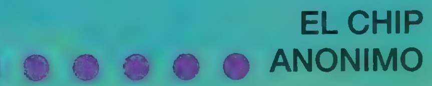
AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA...

Como antes he mencionado, la originalidad es un tanto escasa, pues no se han preocupado en absoluto de cambiar el desarrollo del juego, o incluso el sprite del protagonista, que en todas las partes es idéntico. Los sonidos han sido muy bien realizados, al igual que las músicas de fondo, que varían según la fase en la que te encuentres. La dificultad es



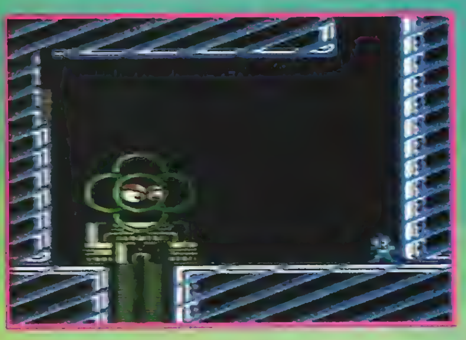
endiablada desde la primera fase, haciendo que te desesperes cada dos por tres al ver como tus vidas bajan a velocidades vertiginosas, y tu no has dado ni tres pasos. En definitiva, una parte más de una de las sagas más largas de Nintendo.

EL CHIP ANONIMO





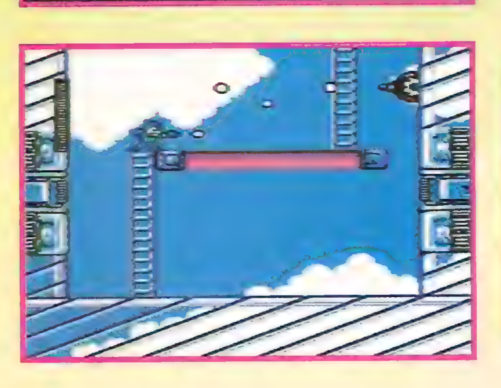
















MEGA DRIVE

CHAOS

LOS AMOS GUERRA

Pasarela:
CHAOS ENGINE
Consola:
MEGA DRIVE
Compañía:
MICROPROSE
Distribuidor: PROEIN S.A.
N. Jugadores: 1 ó 2

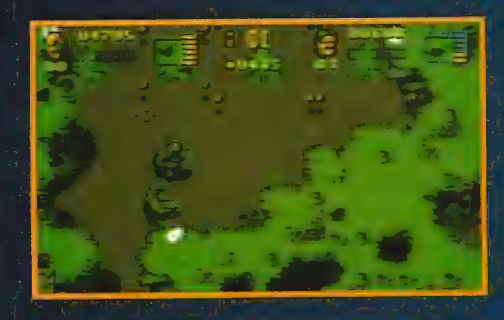
Tiempo atrás una fantástica máquina con inteligencia artificial, a la que bautizaron con el nombre de Chaos Engine fue creada con el fin de conseguir la paz mundial, pero las cosas no salieron como todos esperaban.

A medida que los días pasaban, la computadora iba adquiriendo experiencia acerca de sus constructores, y poco a poco iba decidiendo su destino.
Fue a mediados del siglo XXII, cuando el plan informatizado de Chaos entró en acción, y miles de











E N G I N E

DE LA













androides construidos por ella misma atacaron a la civilización rápida y eficazmente.
El mundo estaba a merced de las máquinas. Solo un reducido grupo de seis mercenarios, reunidos entre todos los paises del mundo, se atrevía a introducirse en la linea defensiva para acabar con ese engendro mecánico.
Cada uno tenía su estilo y su







EL BRIGADIER
Antiguo dirigente de la desaparecida policía nacional. No tiene otra opción más que atacar en persona a la realizadora de tal matanza.



EL CIENTIFICO
Constructor de Chaos Engine, tras darse cuenta del desastre que ha provocado, quiere ahora enmendar su catastrófico error.



EL CABALLERO
Reclutado por su gran número de contactos en el extranjero, lo cual permite al grupo abrirse gran número de puertas sin tener que luchar.









forma de luchar, pero todos estaban armados hasta los dientes. El científico, se interesaba más por las bombas electrónicas, el guerrillero, que era capaz de hacer funcionar cualquier arma estropeada, el ladrón de guante blanco, tremendamente eficaz con las armas cortas, el marine, entrenado para las situaciones de más extremo dolor sin pestañear, el caballero, conocido por su famosa diplomacia, y el brigadier, preparado para las misiones más complicadas.

LOS SEIS MAGNIFICOS
Las fases tienen como escenario la oscura selva y el





EL GUERRILLERO

Sus experiencias en la selva del Brasil le sirvieron para convertirse en un fantástico estratega, capaz de hacer las más complicadas emboscadas.



EL LADRON

Anteriormente perseguido en todo el mundo para que pagase por sus fechorías, ahora ha sido reclutado para desmantelar la base en la que se aloja Chaos Machine.



EL MARINE

Consagró su vida entera a los Estados Unidos, y ahora por fin llega su oportunidad para demostrarlo ante todos definitivamente.



interior de la base militar, en ellas tienes que acabar con mil y un androides, a la vez que encuentras llaves, monedas que aumentarán tu capital, y células fotoeléctricas que una vez activadas, desconectarán las defensas automáticas de la base.
Además de las armas que tienes al comienzo, irás encontrando bombas y cartuchos de dinamita que tendrán una potencia determinada según el miembro del equipo que los maneje.
El juego se desarrolla bajo una perspectiva cenital, no del todo lograda, pues las palmeras y columnas del escenario parece que están tumbadas en el suelo, en vez de erguidas.
La música de la introducción es puramente "bacalaera", lo que le da mucho ritmo a la acción del cartucho.
Chaos Engine es un juego que no va a dar mucho que hablar, pero lo poquito que se comente de él va a ser bueno.

CARLOS F. MATEOS







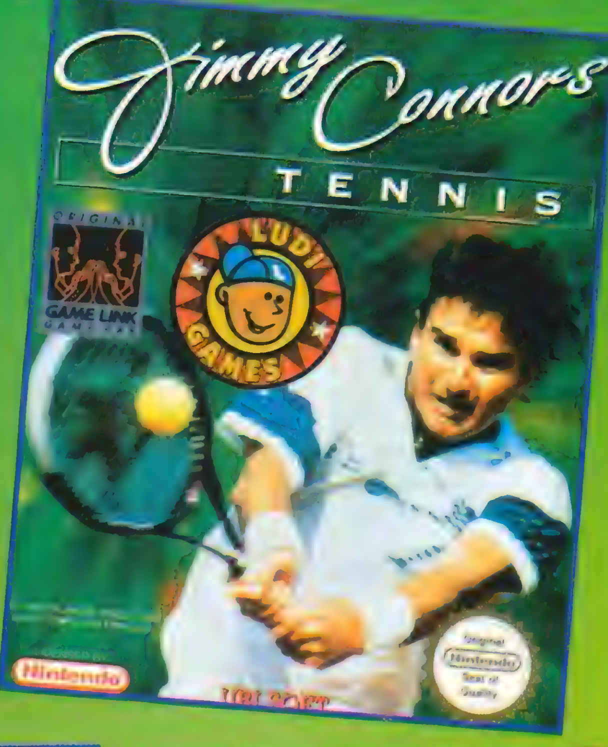




GAME BOY

JIMMY CO

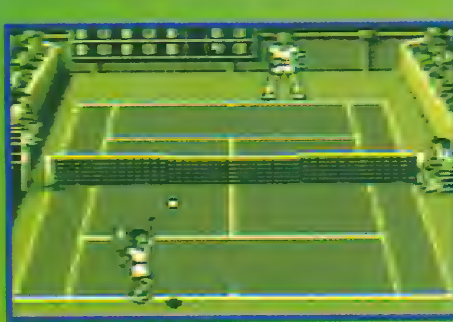
En principio os aseguramos que no supera al excelente cartucho de Nintendo, pero también hemos de decir que posiblemente sea el segundo mejor juego de tenis para la Game Boy. Básicamente es muy parecido a las versiones del mismo programa de Super Nintendo y NES, incluyendo las mismas opciones y el mismo desarrollo de juego, es decir convertirse en el número uno mundial, ganando



Pasarela: JIMMY CONNORS TENNIS
Consola: GAME BOY
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

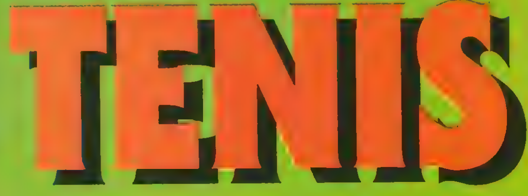
TENIS

Una vieja gloria del tenis mundial, apadrina este cartucho para la pequeña de las consolas Nintendo. ¿Logrará superar al increíble Top Ranking Tennis o simplemente se quedará en un cartucho más?

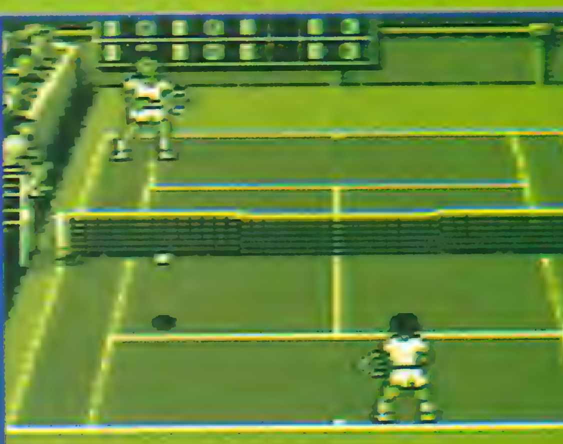






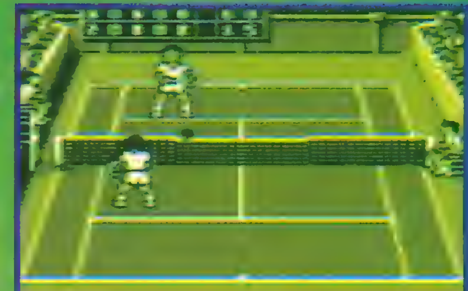


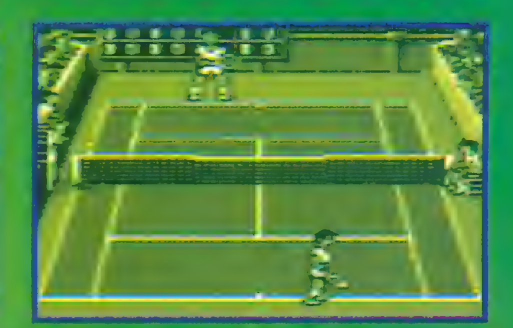




NNORS TENNIS

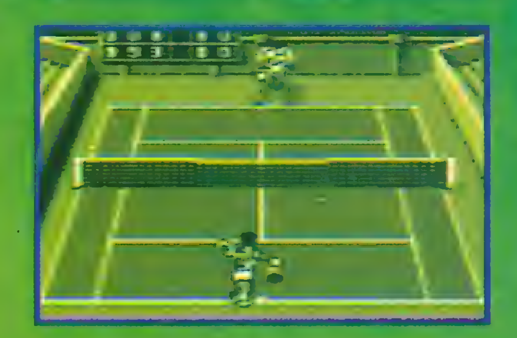




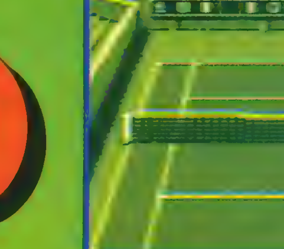


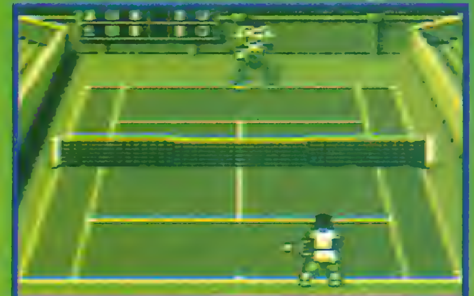
además mucho dinero por participar en todos los torneos mundiales, que se celebran en ciudades como París, Nueva York e incluso Madrid.
Antes del comienzo del torneo, es posible seleccionar el nivel de dificultad de entre tres posibles, además de poder practicar en alguna de las

sobre todo a que no se percibe con claridad la diferencia de una superficie con otra. Eso sí, el cartucho se deja jugar destacando sobre todo por su dificultad progresiva, es decir, según ganemos torneos el juego se tornará cada vez mas difícil. El sonido esta bien realizado (se percibe su



DE BOLSILLO





pistas. Estas pueden ser de tres diferentes materiales (tierra bátida, hierba o superficie artificial) condicionando cada terreno el bote y velocidad de la bola.

BUENOS GRAFICOS

Jimmy Connors Tennis cuenta con muy buenos gráficos, pero estos son repetitivos tras unos cuantos partidos, debido

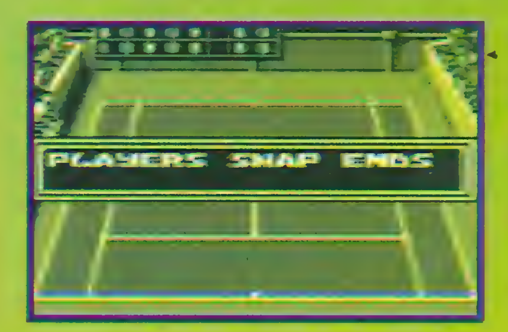
calidad cuando lo escuchamos con unos auriculares conectados a la Game Boy) y como programa está bien realizado. Como problema destacable cabe reseñar su dificultad para los jugadores noveles, ya que estos sufrirán lo indecible para superar al rival en los partidos iniciales. Si queréis imitar a Jimmy este es un buen cartucho,

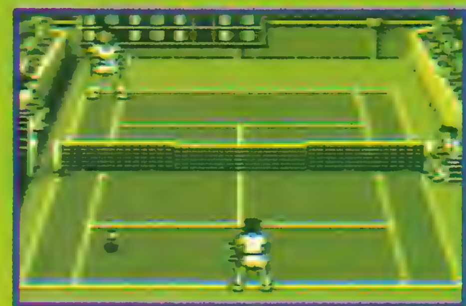
recomendado sobre todo a los amantes de los juegos deportivos.

ANTONIO GREPPI

VALORACION

JUGABILIDAD	82
MOVIMIENTOS	86
ORIGINALIDAD	81
GRAFICOS	84
SONIDO	78
Total	82

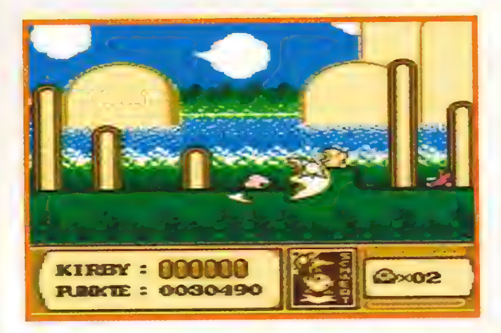




NINTENDO



K I R B Y ' S



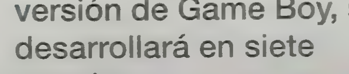


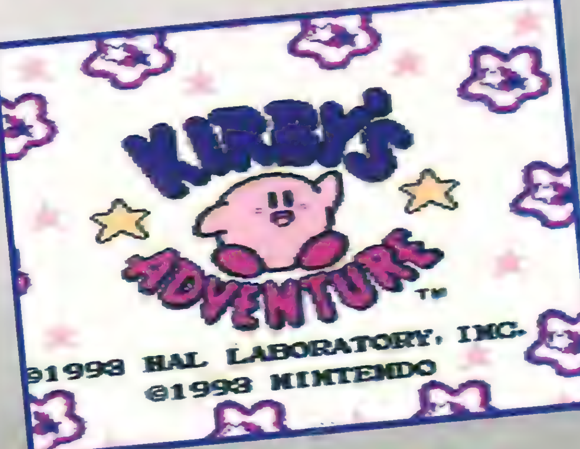
EL TRAGON

Pasarela:
KIRBY'S ADVENTURE
Consola: NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: SPACO
Nº Jugadores: 1

Originariamente procedente de la Game Boy, ha aparecido ahora una versión para la Nintendo de 8 bits, con la que podremos disfrutar de las aventuras de este orondo personaje, y que promete ser de lo mejorcito que va a salir por estos días.

La misión será en esta ocasión la de encontrar una serie de varitas, que unidas le darán el suficiente poder a Kirby para acabar con los malvados señores de la oscuridad y devolver el color y la luz a su mundo.
El juego, muy en la línea de su versión de Game Boy, se desarrollará en siete mundos





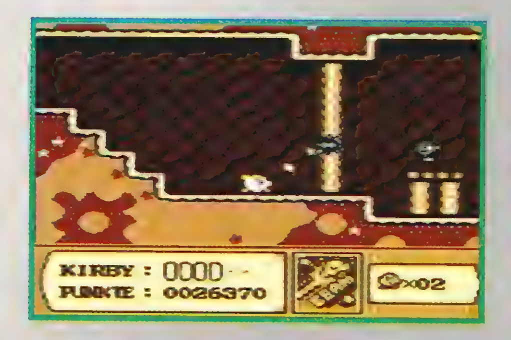


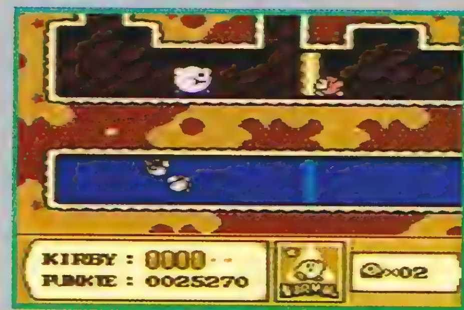




sondern pink und kunterbunt!

ADVENTURE





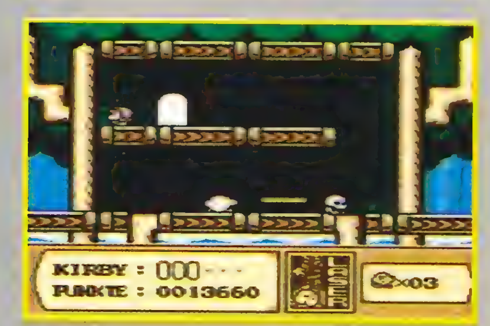


N MULTIFORME











paralelos, pero muy diferentes entre si. A medida que Kirby vaya avanzando por las fases, señaladas con puertas numeradas, irá apareciendo un trozo más del mundo, y nuevas zonas a explorar. Además de los niveles normales, existen otros de bonus, hasta un total de cuatro diferentes.
En esta ocasión Kirby no se defenderá solo aspirando a sus enemigos, sino que además una vez lo ha tragado puede usar sus armas. Por ejemplo: si el absorvido es un monstruito con espada, podrás usar ese arma. Si por el contrario es un enemigo lanza-fuego, Kirby tendrá esa facultad.
En diversos momentos nuestro personaje alcanzará una estrella teletransportadora que le puede llevar a un mundo más avanzado sin tener que haberse acabado previamente los anteriores, lo que es de gran ayuda.

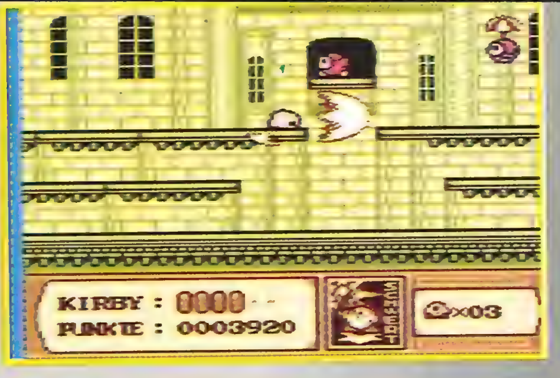
UNA CALIDAD TRAGONA

Los gráficos del juego son maravillosos, con una gran variedad de movimiento, sobre todo los del personaje protagonista, que cambia a cada momento.

Sobre todo parece mentira que con tan poca cantidad de colores disponibles en pantalla se haya logrado un efecto cromático tan fantástico. La música tampoco desmerece, pero no está a la altura de lo antes descrito. Nos encontramos ante lo que parece ser la novedad más caliente para un verano de 8 bits que se nos ha echado encima.

● ● ● CARLOS F. MATEOS









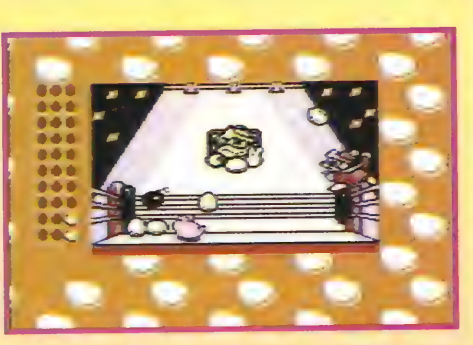
LAS FASES DE BONUS

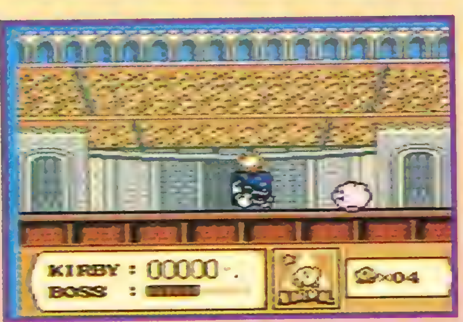
-La máquina de caramelos: parecida a las que hay en los bares y que están tan de moda, pero en vez de sacar ositos de peluche, lo que tienes que agarrar con las pinzas son Kirbys que te darán vidas extra.

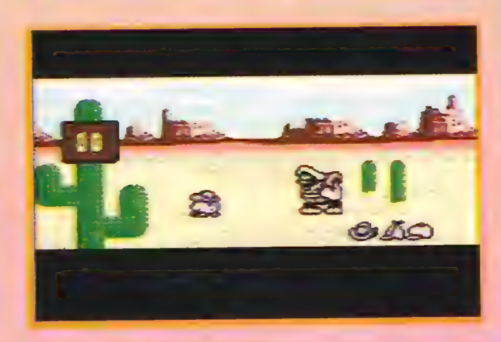
-El duelo en el Oeste: en el que a una señal tendrás que disparar antes de que el contrario lo haga. Cuantos más sombreros colectes más vidas ganarás.

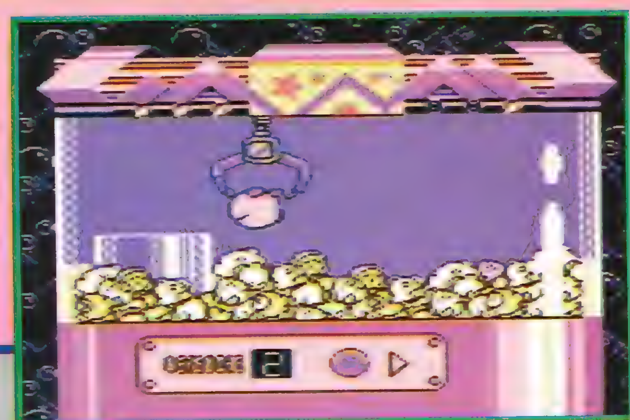
-El zampa-huevos: dentro de un ring, uno de tus enemigos comenzará a lanzar huevos, y bombas. Lo que tienes que hacer es tragarte lo comestible, y cerrar la boca para no tener una digestión explosiva.

-La arena: aquí te enfrentarás a un enemigo mucho más duro que los demás. Si lo vences conseguirás un poder especial, que difícilmente encontrarás en otra parte.

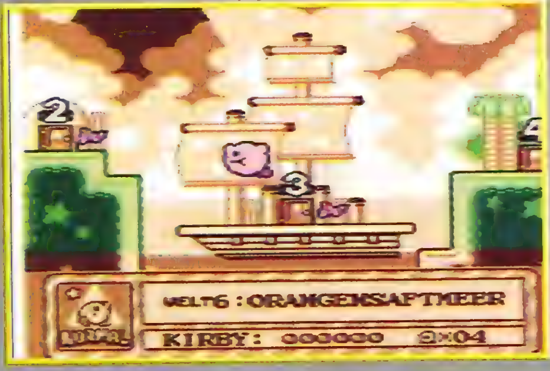














NINTENDO

JIMMY CO

Pasarela: JIMMY CONNORS TENNIS
Consola: NINTENDO.
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

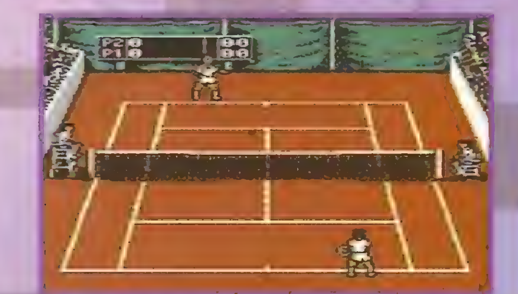
Si el tenis es un deporte que te apasiona, Ubi Soft presenta un cartucho entretenido que mantiene todas las buenas virtudes de la versión para la Super Nintendo, conformando un juego extremadamente divertido.

Jimmy Connors, número uno mundial del tenis a finales de los años setenta, apadrina este cartucho deportivo, en el que debemos imitarle, alcanzando el lugar de honor que el mantuvo tras 159 semanas de imbatibilidad. Para lograrlo, debemos recorrer de cabo a rabo los torneos mundiales más importantes: Open de Australia, Roland Garros en Francia, Winbledon en el Reino Unido... donde además de ganar dinero por nuestras victorias, subiremos de puesto en la clasificación

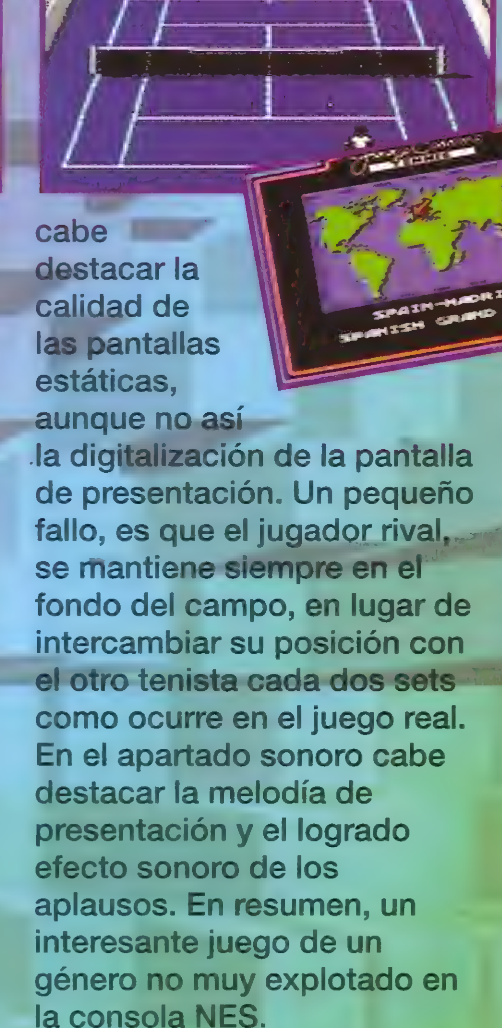


LA BOLA E

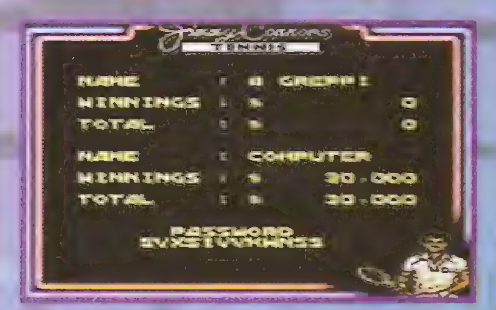
NNORS TENNIS



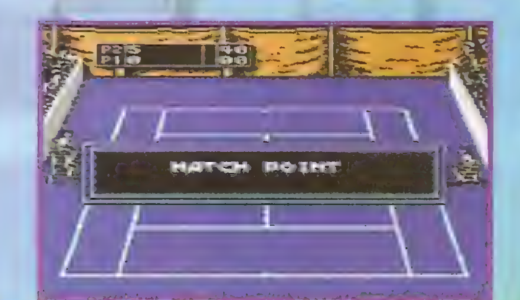












mundial. El juego cuenta con tres diferentes modos de dificultad, variando únicamente la dureza de los rivales que encontremos en cada una de las confrontaciones. Estas se pueden celebrar sobre tres diferentes superficies: tierra batida, hierba y superficie artificial.

BUEN TENIS

Jimmy Connors es el típico cartucho que engaña en primera instancia. Su rapidez, incluso en el nivel "begginer" (principiante), hace que el ordenador no falle un golpe, pero tras unos partidos el cartucho es más controlable, sobre todo cuando se aprende a manejar los diferentes golpes con los dos botones del pad de la NES. Gráficamente, el juego no es un dechado de virtudes, ya que únicamente varía el color del campo, dependiendo del tipo del terreno donde se celebre el partido. También cabe destacar la calidad de las pantallas estáticas, aunque no así la digitalización de la pantalla de presentación. Un pequeño fallo, es que el jugador rival, se mantiene siempre en el fondo del campo, en lugar de intercambiar su posición con el otro tenista cada dos sets como ocurre en el juego real. En el apartado sonoro cabe destacar la melodía de presentación y el logrado efecto sonoro de los aplausos. En resumen, un interesante juego de un género no muy explotado en la consola NES.

ANTONIO GREPPI



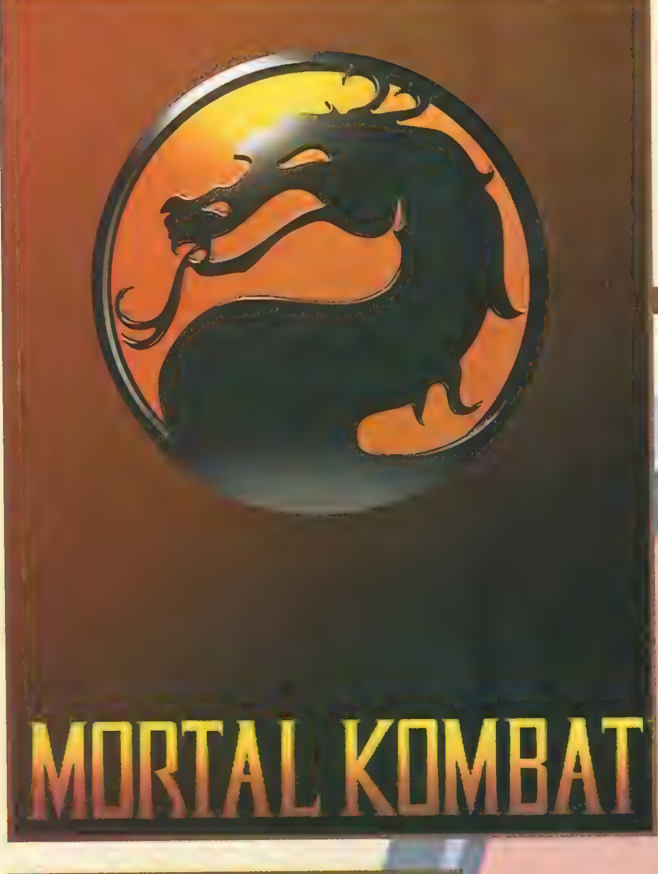




MEGA CD



Pasarela:
MORTAL KOMBAT
Consola: MEGA CD
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENAVISTA
Nº Jugadores: 1 ó 2



MOR...

SANGRE EN...

Los usuarios del Mega CD van a poder disfrutar del juego que más ha dado que hablar en los últimos tiempos. Los golpes fatales y la sangre van a estar a la orden del día en un CD repletito de vísceras.

El juego en si es idéntico a las versiones anteriores, y su mayor diferencia radica en la inclusión del modo gore, es decir, sangre, hematomas, etc... Es posible que los programadores hayan creído que este era el mejor reclamo a la hora de que los poseedores de un Mega CD compraran este juego.

Sin embargo, no han contado con que los " jugones " no somos tontos, y no se nos

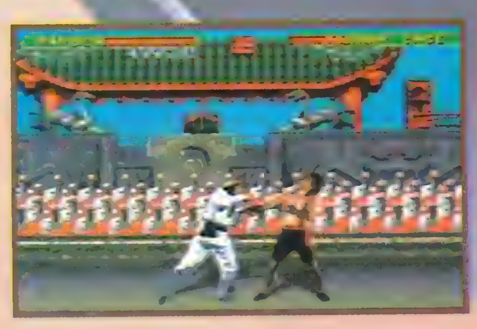






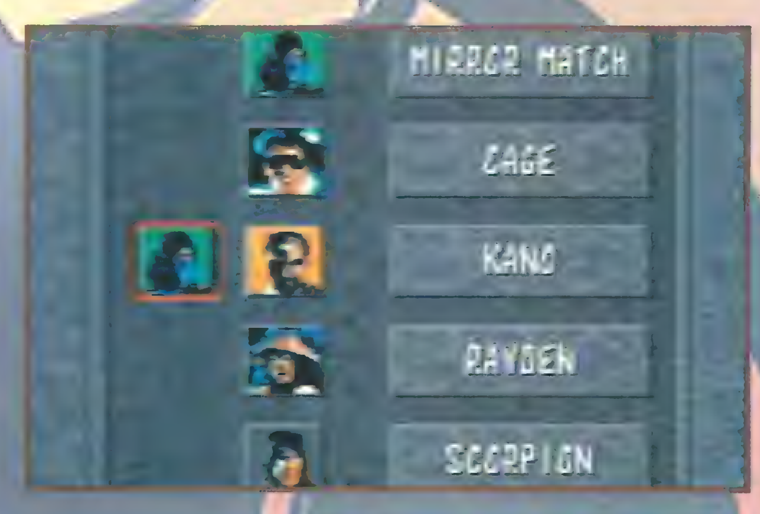






RTAL KOMBAT

engaña tan fácilmente. El juego en cuestión es igual al de la versión de Mega Drive, habiendo sólo mejorado un poco el movimiento, y faltaría más, el sonido.
Lo que si nos ha gustado mucho ha sido la presentación, basada en el "spot" que fue utilizado en América para publicitar el susodicho juego.
Es alucinante ver correr a









LA ARENA





SCORPION
Tras morir de forma violenta a manos de Sub-Zero, ha vuelto en forma de espíritu vengador para acabar con su eterno enemigo.



SUB-ZERO
Miembro de un clan ninja enemigo del grupo de Scorpion. Participa en el torneo para consagrar a sus hermanos, y a él mismo.



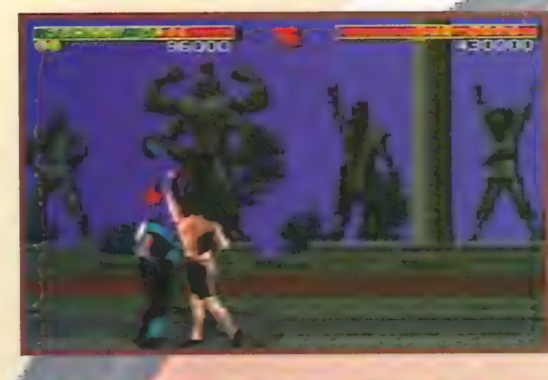
SONYA
Miembro de un cuerpo de élite, entrenado para las más duras pruebas. Lleva varios años persiguiendo a Kano por sus crímenes. Ahora tiene la oportunidad.



toda clase de jóvenes desesperados por jugar a la máquina recreativa, todo ello aderezado con secuencias del juego, slogans, y una música parte tecno, parte "bacalaó", que te hace mover el esqueleto.

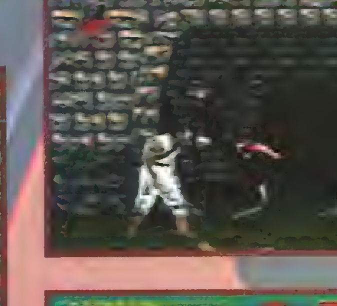
¡GET OVER HERE!

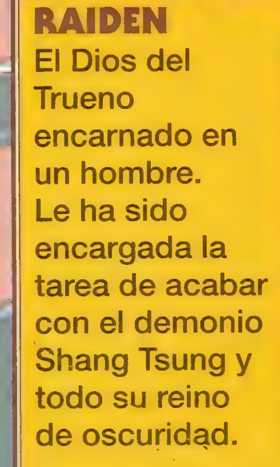
Este es uno de los gritos que darán nuestros



personajes cada vez que golpeen a uno de sus adversarios. Todos los personajes iniciales van a hacer acto de presencia en esta nueva versión, incluído el repelente Reptil.
La dificultad del juego ha sido reducida, siendo más fácil llegar a Goro, e incluso al propio Shang Tsung.
El mejor truco para acabar









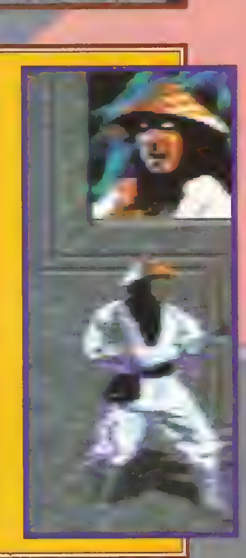




JOHNNY CAGE

Estrella del cine. Famoso por sus incontables películas de artes marciales. Se presenta al torneo para aumentar su cuenta y su fama.





RAIDEN

El Dios del Trueno encarnado en un hombre. Le ha sido encargada la tarea de acabar con el demonio Shang Tsung y todo su reino de oscuridad.

LA PRESENTACION

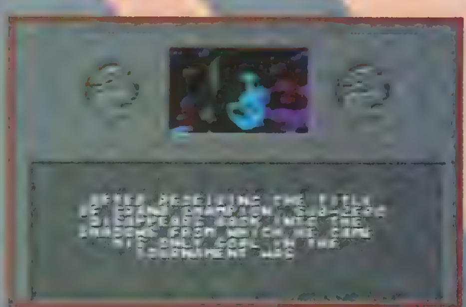
Esta es la mayor novedad de esta versión CD de Mortal Kombat. La música es fantástica y muy marchosa. Las digitalizaciones son casi perfectas, aunque fallan un poco en los colores. Por lo demás, muy bien.



con tus adversarios es saltar continuamente hacia atrás mientras pulsas el botón de patada. Una vez estés en el borde derecho o izquierdo, realiza la misma operación. Verás como el personaje con el que estés luchando es golpeado sucesivamente hasta caer derrotado.
El desencanto ha sido total al ver como los señores de Acclaim han "fotocopiado" exactamente el mismo juego de cartucho. Por si esto fuera poco, hay que aguantar la tediosa carga de la pantalla antes de poder jugar.
Es una pena que no hayan aprovechado una oportunidad como ésta para realizar un juego fantástico.

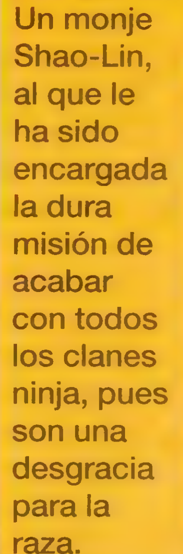
● ● ● EL CHIP ANONIMO

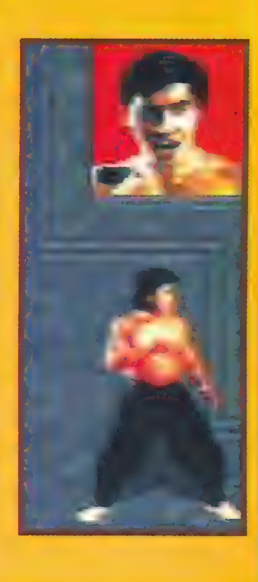






LIU KANG





Un monje Shao-Lin, al que le ha sido encargada la dura misión de acabar con todos los clanes ninja, pues son una desgracia para la raza.

KANO



Ladrón y asesino. Buscado en los cinco continentes, se ha enterado de la enorme fortuna encerrada en el palacio de Shang-Tsung, asi que se ha apuntado al torneo para intentar conseguirla.

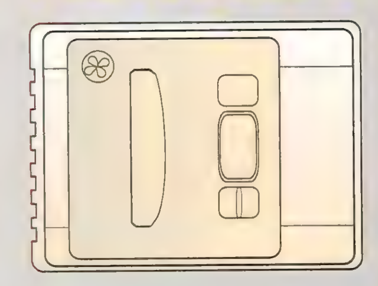


REPTIL

Sólo podrás luchar contra él si consigues dos victorias perfectas en el escenario del puente, y lanzas a los pinchos a tu contrincante. Este curioso personaje atacará con las magias de Sub-Zero y Scorpion.



SUPER NINTENDO

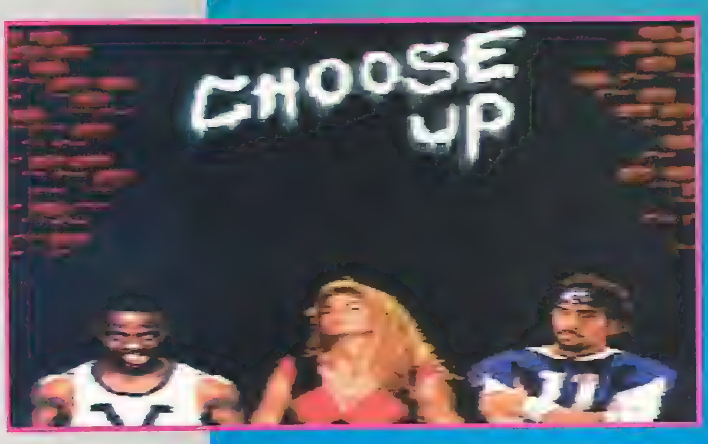


Pasarela:
JAMMIT
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

JAMMIT

RIVALES DE ALTURA

Aunque la Super Nintendo ha contado con anterioridad con otros juegos de baloncesto basados en el uno contra uno, como Jordan vs. Bird, todos ellos se basaban en el juego en cancha y no en los partidos callejeros tal y como ocurre en este cartucho de Virgin.



Jammit es un baloncesto callejero en el que los partidos se disputan en la modalidad de uno contra uno, es decir, sólo dos jugadores se enfrentan sobre la cancha. Cada partido se celebra en un campo barriobajero de alguna ciudad norteamericana (asiduos practicantes de este deporte), y por ello los graffitis, edificios en ruinas y



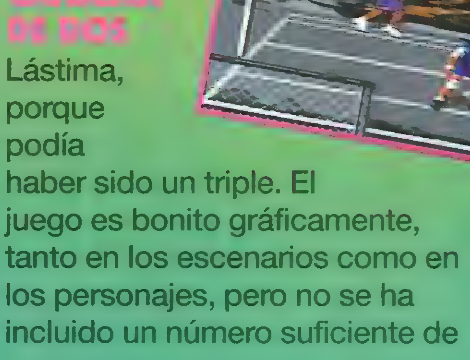






vallas metálicas acompañan a los jugadores en su periplo deportivo. La dinámica de juego del cartucho varía sustancialmente dependiendo del número de jugadores humanos, que pueden ser uno o dos. La última opción permite enfrentarse al compañero en los diferentes modos de juego: 21, gana el que antes enceste 21 canastas; concurso de mates; mejor tirador de tres... Si sólo un jugador juega contra la máquina, se entra en el modo torneo. Este se basa en las apuestas que realizan los jugadores antes de cada encuentro, pasando a la siguiente ronda cuando se ha logrado desplumar al contrario de todo su dinero.





CANASTA DE DOS

Lástima, porque podía haber sido un triple. El juego es bonito gráficamente, tanto en los escenarios como en los personajes, pero no se ha incluido un número suficiente de los mismos. Contar sólo con tres personajes y campos -además del final que aparece si ganamos en el modo torneo-, es un handicap importante para este juego, ya que una vez que se le ha cogido el tranquillo al tiro, se transforma en un cartucho de lo más divertido. Respecto al sonido, decir que los partidos están acompañados por melodías raperas y que las digitalizaciones están bastante conseguidas. Es una pena que una buena idea no haya sido aprovechada al máximo de sus posibilidades.

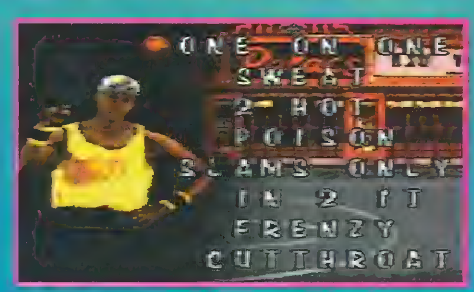
ANTONIO GREPPI



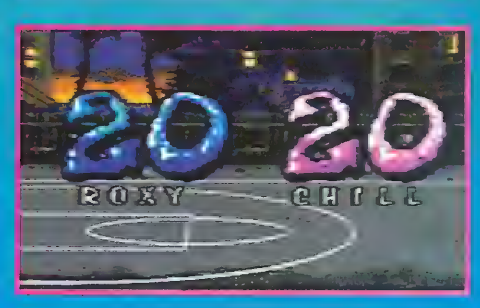














NINTENDO

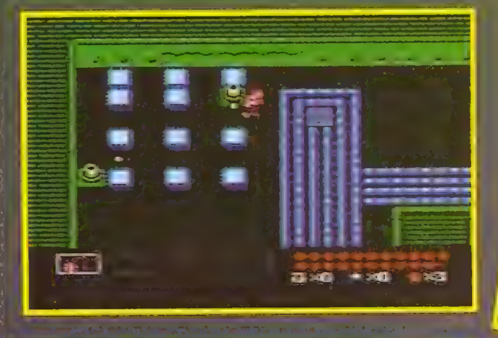
STAR T
AVENTURA

Pasarela: STAR TROPICS
Consola: NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: SPACO
Nº Jugadores: 1

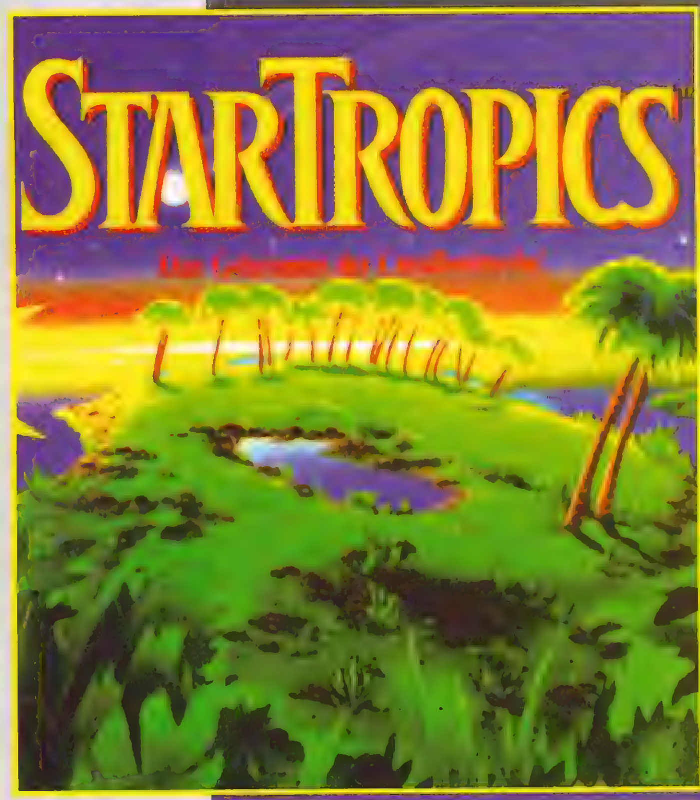
Jack, el joven miembro de una tribu, y sobrino del doctor J., ha regresado de un largo viaje para encontrarse con la desagradable noticia de que su tío ha sido raptado.

Más tarde descubrirá que el doctor ha sido secuestrado por una raza alienígena, que quiere aprovechar su gran capacidad memorística para su provecho, y para lo cual tienen que abrirle el cerebro y extraerle toda la información almacenada.













R O P I C S

AS ENTRE ISLAS





Sin pensarlo un minuto, Jack parte hacia la isla donde fue visto por última vez. Allí, el jefe de la tribu que la habita, le recibe con los brazos abiertos en señal de cordialidad y le ofrece un yo-yo mágico, que más que un juguete es un terrible arma.

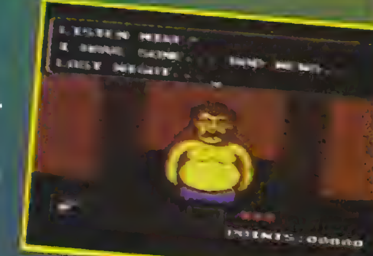
EMPIEZA LA AVENTURA

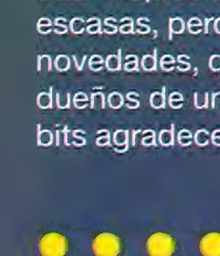
Jack tendrá que explorar un elevado número de archipiélagos, a cual más enrevesado, atravesando cuevas y alcantarillas mientras acaba con las más inmundas criaturas ayudado únicamente de su juguete-arma.

Mientras nuestro querido amigo avanza por los niveles, irá aumentando su poder de ataque gracias a una serie de cofres que contienen items variados, como un super yo-yo con pinchos que provocará más daño a tus enemigos, una pistola láser totalmente demoledora, y un bate de béisbol, con el que podrá asestar tremendos golpes. Jack puede hablar con los habitantes de cada una de las islas, y gracias a ello conseguirá informaciones valiosas que le llevarán al esperado desenlace.

MUSICA SOBRETODO

Los programadores se han esmerado en la música, más que en cualquier otra cosa. Más de una de las melodías que encierra este cartucho te harán saltar en tu asiento, debido al ritmo con que han sido hechas. Los gráficos, aunque han sido realizados inspirándose en los de The Legend of Zelda, tienen su propio encanto. Star Tropics es otra de las escasas, pero buenas novedades, que de seguro, los dueños de una Nintendo de 8 bits agradecerán.



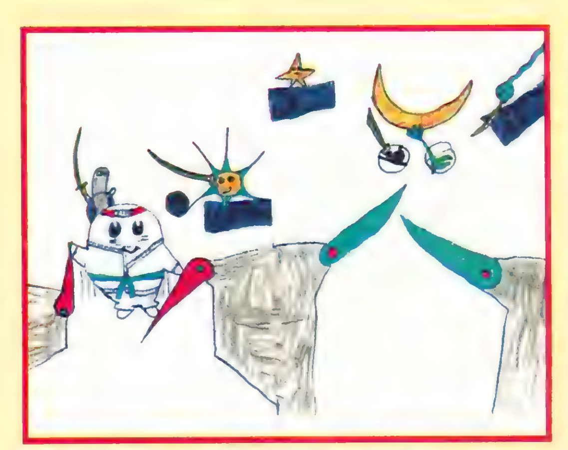


EL CHIP ANONIMO

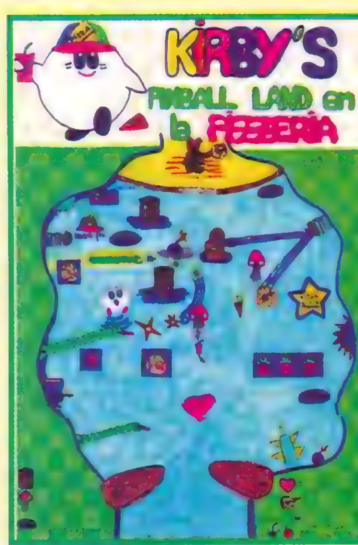


GANADORES DEL
KIRBY'S PINB

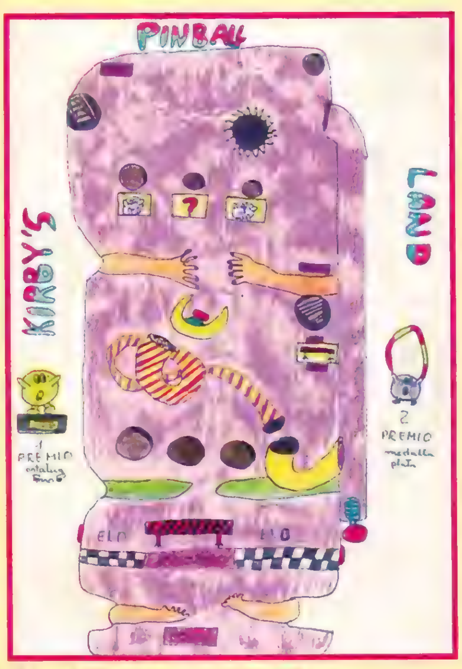
Lo tenemos que reconocer una vez más: sois fantásticos. Si los dibujos que nos mandastéis para el concurso de Kirbys´s Dream Land eran ya toda una "pasada", los que nos habéis enviado para este del Kirby´s Pinball Land rayan ya la categoria de obras maestras. Dicho esto sólo nos resta felicitar a los 50 ganadores, daros las gracias igualmente a todos los que habéis participado con vuestros dibujos, y animaros para que lo sigais intentando en nuevos concursos.



Cándido J. Vaquero. 7 años



Eva González. 11 años



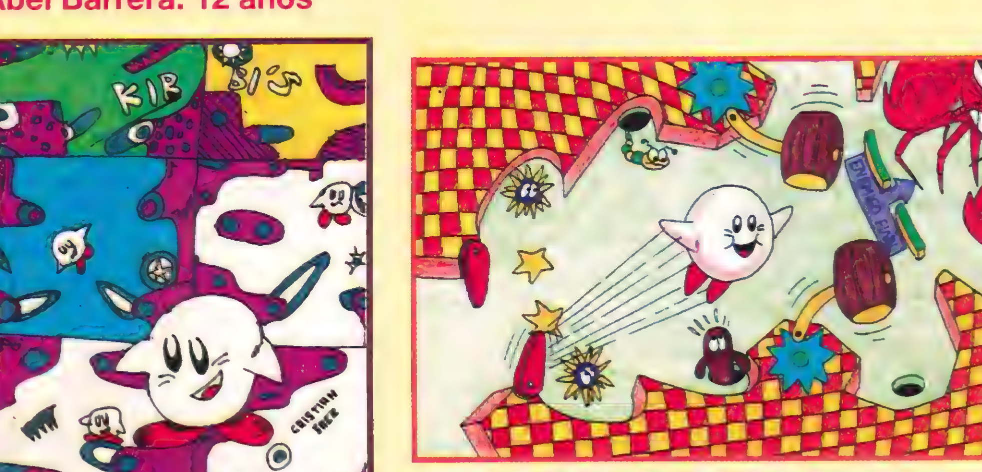
Abel Barrera. 12 años



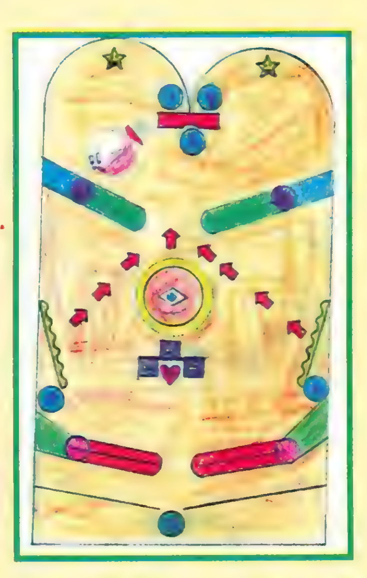
Victor Yamashita. 12 años



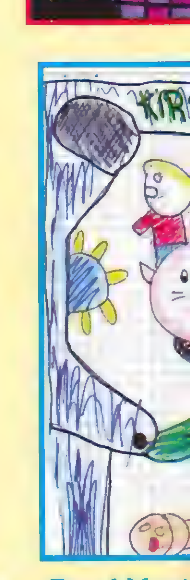
Javier Sánchez. 8 años



Jose L. Platero. 16 años



Juan F. Murcia. 12 años



Dani Yest

Cristian Sáez. 14 años

CONCURSO ...ALL LAND



Alberto Lozano. 12 años



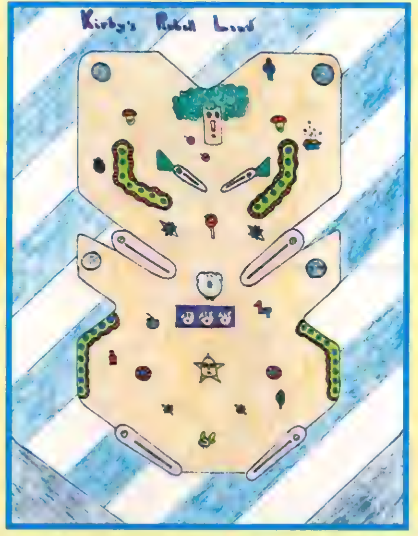
Salvador Devesa. 9 años



. 9 años



Ramón Casanovas.9 años



Antonio Jiménez. 14 años





Alfred Aubi. 12 años

Alfredo Jiménez. 12 años

Carlos S. Martín.9 años



Jordi Latorre. 16 años



Salvador García. 12 años

Verónica Compañ. 13 años

Carlos Gimeno. 21 años

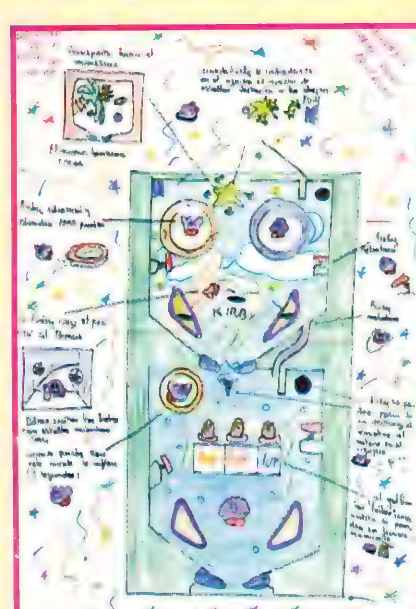
David Giménez. 10 años



Josep A. Perramon. 16 años

Jose F. Díaz. 11 años

Iago Aser. 10 años



Ignacio Vega. 11 años



Hermes Alj. 13 años



Ortega Almirán



Laura N. Cases. 11 años



Luis M. Jiménez. 11 años



Eva Mínguez. 13 años



Juan López.



Jose L. Soto. 12 años

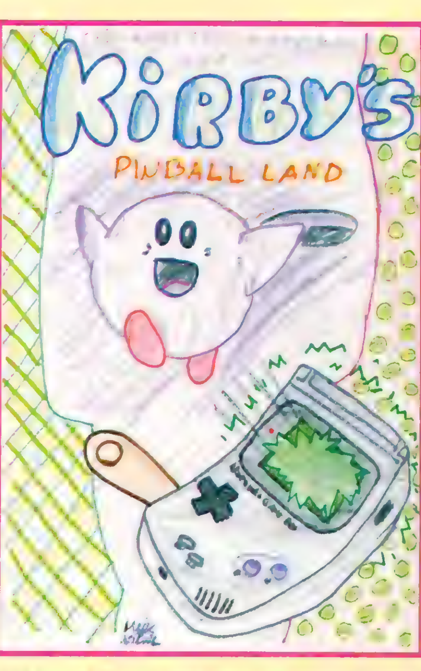


Juan F. Molina. 16 años

Carlos Bonet. 13 años



10 años



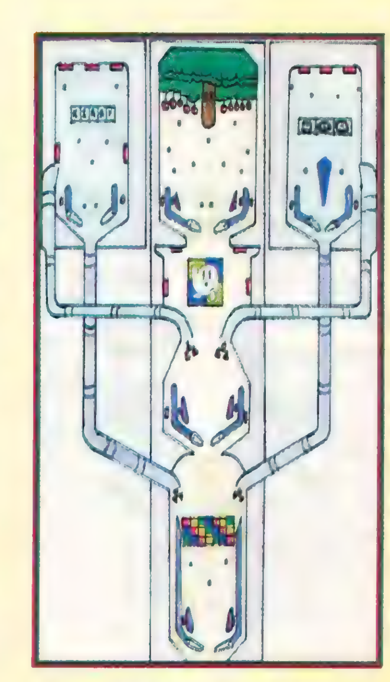
Marc Vidal. 12 años



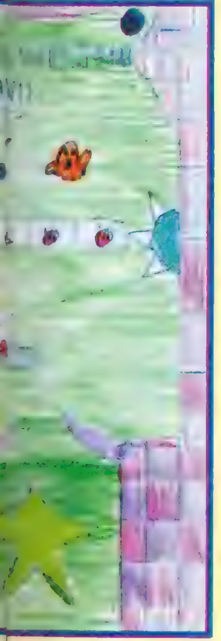
Eva Galán. 13 años



Héctor Chust. 9 años



Juan Vidal. 14 años



0 años



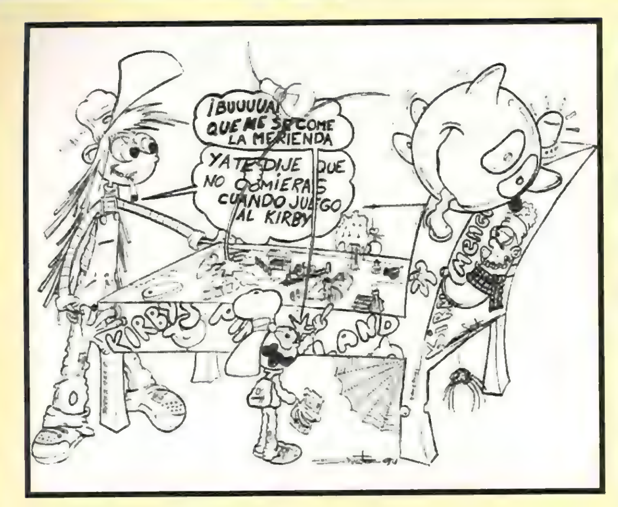
Jorge Redón. 13 años



Julio Catalán. 12 años



Joan Tort. 10 años



David Prieto. 21 años



Miguel de Dios. 13 años

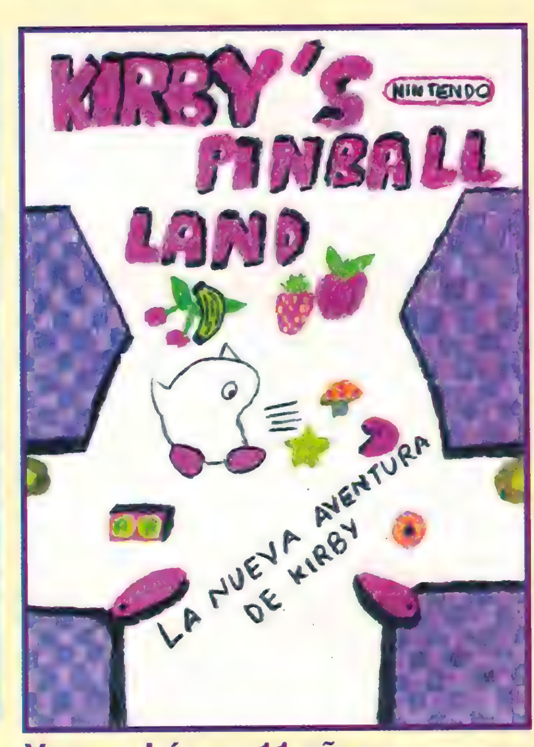
Raul López. 15 años



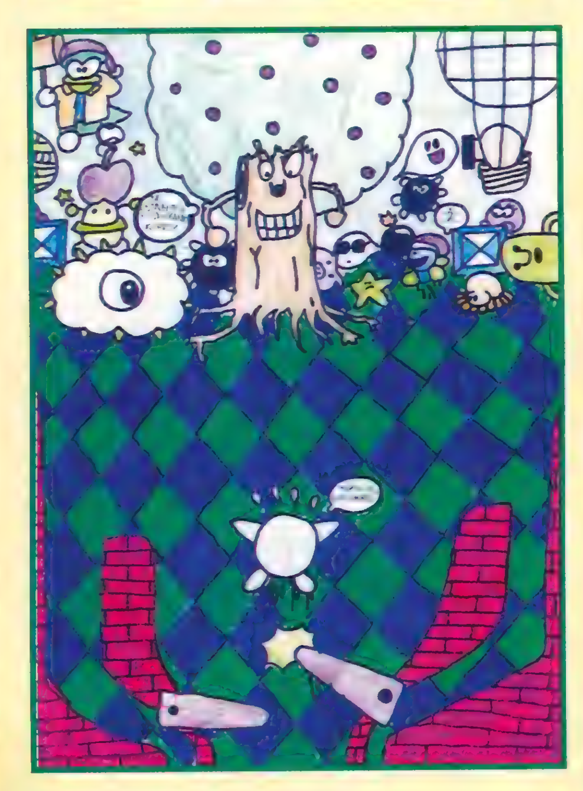
Raul P. Clemente. 12 años



Rubén Julián. 7 años



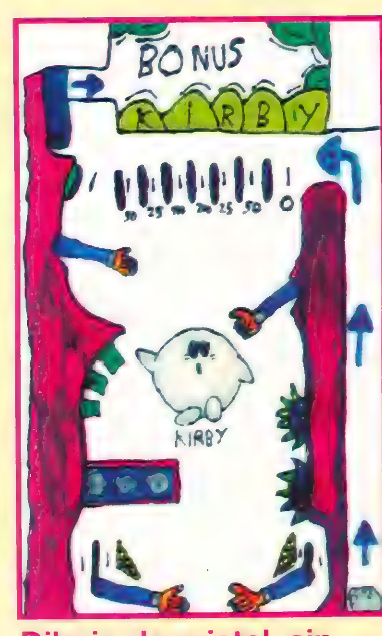
Vanesa López. 11 años



Victor Rubio. 12 años



Susana Lajusticia. 16 años



Dibujo de cristal. sin nombre

TUFF E NUFF

■ SUPER NINTENDO



Para escoger a los jefes en este estupendo juego de lucha, ejecuta en la pantalla de selección de modo la siguiente secuencia:
Izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda.
Si lo has hecho todo perfectamente sonará una explosión.

FATAL FURY

■ NEO GEO

Este juego de lucha oculta un test de sonido que permite escuchar todas sus melodías.

Utiliza la pausa en medio de un combate con Select y pulsa: A, B, C, D, A.

PRINCE OF PERSIA

■ MEGA DRIVE

Estos son los passwords de las trece fases del cartucho.

- Level 02: QYZUSR
- Level 03: QYZHRM
- Level 04: QYZUPH
- Level 05: QYZHOC
- Level 06: QYZUMX
- Level 07: QYZHLS
- Level 08: QYZUJN
- Level 09: QYZHII
- Level 10: QYZUGD
- Level 11: XOPCHS
- Level 12: EUUTAA
- Level 13: QYZHCO

TAZ-MANIA

■ SUPER NINTENDO



Trucos variados tiene el cartucho de uno de los personajes más simpaticos de la Warner. Pulsa Select en la pantalla del titulo para acceder a las opciones, y entonces...



● Para obtener 10 continues: B, A, Y, A, X, A.

●Para 20 continues: Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A.

●Para elegir fase: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L.

CASTLEVANIA, THE NEXT GENERATION

■ MEGA DRIVE

Los más expertos jugones van a gozar de lo lindo con este truco. Si deseas aumentar la dificultad del juego de Konami, pulsa en la pantalla del titulo:





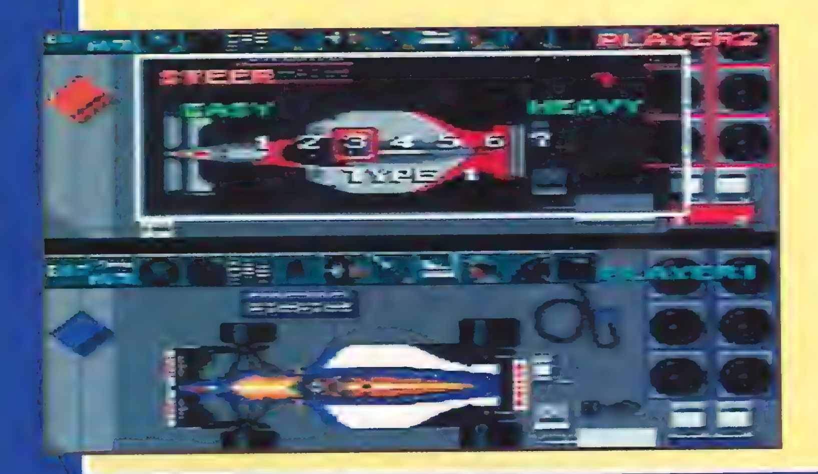
arriba, arriba, abajo, abajo,izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, Start. Oirás un sonido. Si vas a la pantalla de opciones se te permitirá cambiar la dificultad, y si terminas el juego en este nivel recibirás como recompensa el final completo del juego.

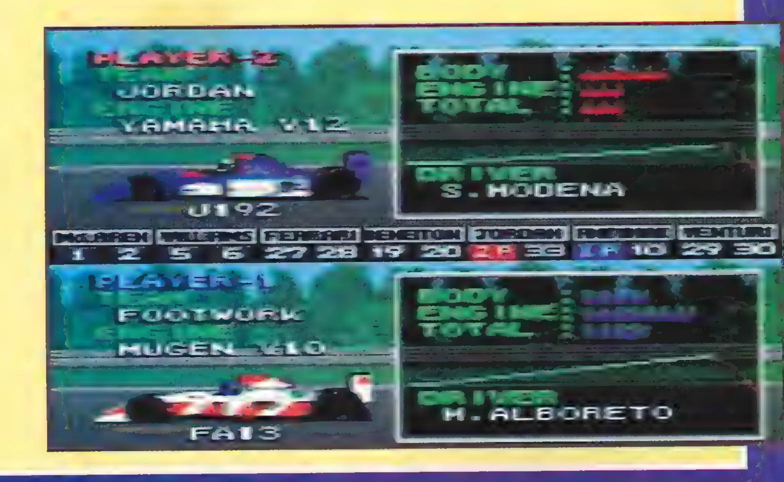
F1 POLE POSITION

■ SUPER NINTENDO

Estas son las mejores combinaciones técnicas para cada uno de los coches de este juego de Fórmula 1.

	STEERING	TIRES	BRAKES	TRANSMISION	SUSPENSION	GEAR RATIO	WINGS
Mclaren y Williams:	3	A ó B	4	Auto	3	3	4 ó 5
Ferrari y Bennetton:	3	A	3-5	Auto	4	3	4
Jordan:	2	A	4-5	Auto	3	1	5
Venturi y Footwork:	2	A	4-5	Auto	3	2	4





MC DONALDS TREASURE LAND

■ MEGA DRIVE

Otro truco para elegir nivel. En la pantalla del título pulsa: izquierda, derecha, A, B, C. Sonara un agradable sonido y al pulsar Start para comenzar el juego aparecerá una pantalla de selección. Ahora podréis disfrutar el doble de vuestro cartucho...

SONIC 3

■ MEGA DRIVE

Si quieres elegir nivel, cuando suena la palabra Sega en pantalla, pulsa rápidamente los siguientes botones: arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba. Si todo ha salido bien sonará una campana, y en la selección de modo podremos acceder a Sound Test y elegir fase.



CODIGOS GAME GENIE

T.M.N.T. FALL OF THE FOOT CLAN

■ GAME BOY

Nunca capturan a las tortugas: 017-B6F-E6A
Empieza con seis unidades de energía: 067-AAF-C4A

IKARI WARRIORS

■ NES

Vidas infinitas: SXSNZTVI

Misiles infinitos: SXXNVUVS

Balas infinitas: SZONZSVS

RANGER X

■ MEGA DRIVE

Continues infinitos: AW2A-AA96

Empieza con todas las armas disponibles: AKYA-AA6C

Inmunidad en la moto: 2WWT-AA4E + AWWA-AA40

Inmunidad fuera de la moto: AWVT-AA9W + GLWA-AA80

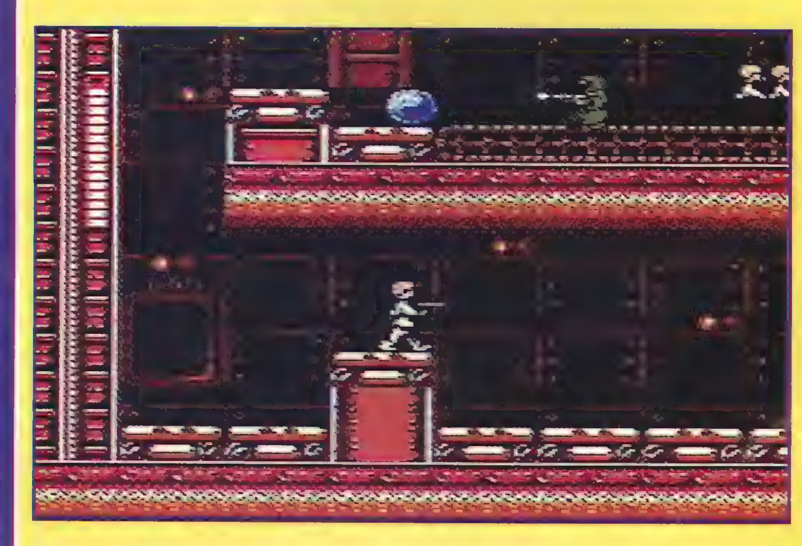
SHINOBI III

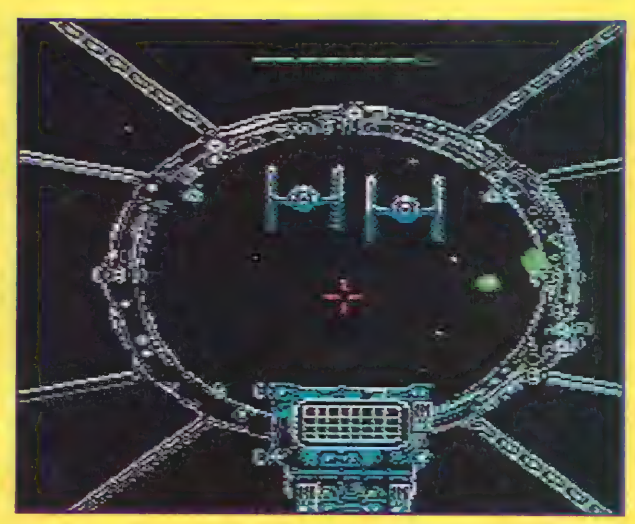
■ MEGA DRIVE

Energía infinita: CJSA-EA7G

STAR WARS

■ NES





Vidas infinitas:
SZEAYXVK

Inmunidad a casí todo:
GZKNLSSO
SLVUYNSO
GXNUZIST
SLKLYVSO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo Super Nintendo con dos pads y el fabuloso Mario All Stars (solo ha sido utilizada una semana). Para poneros en contacto, llamad a Fernando a:
Tlf. (948) 827555

■ Tengo una videoconsola compatible NES para venderos, en muy buen estado, y con un monton de juegos, por solo 14.500 pesetas. Todos los interesados podeis escribirme o llamarme a:
Jose M. Morales Pons
C/Virrey Pedro de Aragón 4, Bajo 3.
14011 Cordoba
Tlf. (957) 280534

■ Vendo el fabuloso juego de Master System, Aguila Blade 3D por solo 7.000 pesetas. También puedo cambiarlo por Sonic o Asterix, o por cualquier otro que sea bueno. Me podréis localizar en esta dirección:
F. Javier Ojeda Rodriguez
C/Begonia 22, 1 .
21760 Huelva

■ Vendo antiguos juegos para ordenador personal Amstrad CPC de cinta de cassete a quinientas pesetas cada uno. Además tengo un joystick del mismo sistema por mil pesetas.
Interesados escribir a:
Esther Garcia Rodriguez
C/Ramon J. Sender 9, 5ºA
22025 Huesca

■ ¡Hola! Vendo consola Master System II con 1 mando y ocho juegos (Addams Family, Land of Illusion, Shadow of the Beast, Lemmings, Shinobi...) Todo ello por solo 17.000 pesetas. Si eres de Salamanca, y estas interesado, pregunta por Juan Jesus en el
Tlf. (923) 245625

■ Vendo Game Boy con Tetris, Kirby´s Dream Land y Bart Escape the Camp Deadly, funda, luz, lupa, altavoces y adaptador de corriente. También una NES. Llamad noches. Urgente.
Tlf. (982) 167994

■ Me gustaría cambiar con vosotros, los siguientes juegos de Super Nintendo:
-Super Ghouls´n Ghosts por Probotector, Tortugas Ninja IV: Turtles in Time o Super Double Dragon.
-Street Fighter II por: Aladdin, Tecmo Super NBA Basketball o Parodius.
-Super Bomberman por: Turn ´n Burn, Sensible Soccer o Super Empire Strikes Back.
-Jurassic Park por: Young Merlin, Alien 3 o Batman Returns. Si deseais hacer los cambios, llamadme de 8 a 10 de la noche a:
Tlf. (974) 306326

■ Compro Game Boy con un juego como mínimo, a ser posible el Snow Bros. También me gustaría cambiar juegos como Choplifter II por Joe & Mac, Wrestlemania II por Pang, etc... Llamad por las tardes y preguntad por Conrado en:
Tlf. (926) 241475

■ Compro libro de pistas o fotocopias del mismo de Super Mario Bros 3; también manuales de las Tortugas Ninja 2 de NES y de Sonic 1 de Mega Drive.
Tlf. (91) 3141536

■ Cambio consola compatible NES con dos mandos de control, pistola y un montón de juegos (la mayoría de ellos conocidisimos), por una Super Nintendo en buen estado con un juego (a ser posible el Super Mario World). Preguntad por Rubén de lunes a jueves a partir de las nueve de la noche.
Tlf. (91) 6082180

■ Vendo NES con tres juegos (Super Mario Bros, Solstice y Totally Rad) por 12.500 pesetas. Si solo queréis comprar los juegos solo os costarán 8.500 pesetas los tres juntos.
Preguntad por Raul.
Tlf. (927) 246007

■ Compro los numeros del 1 al 10 del cómic Dragon Ball, serie roja a 200 pesetas cada uno. También vendo o cambio los numeros 30, 54, 55, 66, 77, 81, 83 y 97 de la serie blanca a cien pesetas cada uno. Al cambiar que sea por los de la serie roja mencionados antes. Solo si eres de Zaragoza, llama a Raul de siete a diez de la tarde de lunes a jueves.
Tlf. (976) 751246

■ Vendo el sensacional juego de Game Boy "Bart Simpson vs. Camp Deadly" en muy buen estado con caja pero sin instruccines por solo 5.500 pesetas. Pregunta por Diego, solo si eres de Valencia o de las ciudades cercanas.
Tlf. (96) 3633953

■ ¡Atención chicos y chicas! Queremos formar un club para consoleros de pro, que posean alguna de las consolas de la familia Nintendo. Si eres de la Comunidad Valenciana, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para pertenecer al mismo. Queremos montar concursos para elegir el nombre, nuestra mascota y queremos hacer una pequeña revista.
Para recibir información y un carnet de miembro llama o escribe a:
Fernando López Soler
C/Salvador Tormo 30
46870 Oteniente (Valencia)
Tlf. (96) 2383908

■ Cambio la consola Game Boy con adaptador de corriente y cuatro jugadores, más once juegos (WWF 2, Robocop 1 y 2, Mario & Yoshi, Double Dragon 3, Solar Striker, Xenon 2...) por una Megadrive con Sonic. La Game Boy solo tiene cuatro meses y está en buen uso.
Interesados escribir a:
Jaime Toledano Rodriguez
C/Mariblanca 16, 3ºB
28937 Mostoles (Madrid)

Vendo Game Boy con luz y pilas. Todo ello está sin estrenar. Lo vendo por 5.000 pesetas. Tambien vendo o cambio el cartucho Super Mario Kart de Super Nintendo. Preguntad por Mario.
Tlf. (91) 5626772

Quiero vender una estupenda NES 8 bits con dos control pad, pistola zapper y los juegos: Gauntlet 2, Terminator 2, Gremlins 2, Air Rescue, Super Mari Bros, North and South, Legend of Zelda, Ghouls´n Ghost, Shadow Warriors, Willow y Duck Hunt por 25.000 pesetas; si es posible me gustaría cambiar todo por una Super Nintendo.
Llamad a Carlos a:
Tlf. (985) 231594

Vendo consla Master System II con un mando y cinco juegos (Wonder Boy, Sonic 2, Castle of Illusion, Alex Kidd in Miracle World y Alex Kidd in Shinobi World). Todo en perfecto estado y por solo 13.000 pesetas. Llamad a partir de las diez de la noche y preguntad por Jose Vicente.
Tlf. (96) 1505?78

Cambio consola compatible NES con dos mandos, pistola, y muchos juegos, o lo cambiaria por una Super Nintendo con Super Mario World o Super Mario All Stars.
Escribid o llamad a:
Jose Lobo Martinez
C/Galicia 36, 1ºA
28942 Fuenlabrada (Madrid)
Tlf. (91) 6082177

Vendo consola Game Boy con 21 juegos por 25.000 pesetas negociables.
También la cambiaría por una Supernintendo con un juego a ser posible.
Llamad o escribid si queréis.
Pablo
C/Ceballos 5, 4ºD
30003 Murcia
Tlf. (968) 212651

Compro el nuevo Multi-Mega de Sega a mitad de precio y también juegos de Mega CD, que son compatibles con el Multi-Mega. Estoy interesado en: Sol Feace, Cobra Command, Arcade Classics... Llamad a la hora de las comidas y preguntad por Juan Carlos.
Tlf. (983) 303657

Cambio consola NES con dos pads y diez juegos (Snow Brothers, Bart vs. World, Duck Hunt (con la pistola incluida), Super Mario Bros 1 y 2, Legend of Zelda, Double Dragon, Super Turrican, Elite y Joe & Mac Caveman Ninja) por una Super Nintendo 16 bits con un control pad y cuatro juegos. A ser posible Final Fight 2 y Street Fighter II. Interesados llamad a Miguel a:
Tlf. (945) 241685

Vendo el fabuloso cartucho Another World sin sus instrucciones, por 6.499 pesetas. Si estáis interesados, llamad a Alexis ya mismo:
Tlf. (91) 3590530

Vendo Game Boy con once juegos e instrucciones por 38.000 pesetas, y regalo el cable para conectar las conslas Multi Link y unos bonitos auriculares.
Si quieres comprarlo por separado, estos son los precios: la Game Boy por solo 5.000 pesetas y:
Mario Land 1 (2.000 pts.),
Mario Land 2 (4.000 pts.),
Tetris (3.000 pts.),
Solomon´s Club (1.500 pts.),
Castlevania II (3.000 pts.),
Track & Field (3.000 pts.),
Tiny Toons (4.000 pts.),
Gremlins II (3.500 pts.),
Adventure Island (3.500 pts.),
Hook (4.000 pts.) y
Addams Family (2.000 pts.).
Además, hay regalo sorpresa.
Solo si vives en Alcala de Henares o sus inmediaciones.
Preguntad por Celia.
Tlf. (91) 8887899

Vendo Wolrd Heroes y Castlevania IV de Super Nintendo por 9.000 pesetas. Separados, 7.500 pesetas el primero y 2.500 el segundo. Solo si eres de Cataluña llama a David a:
Tlf. (93) 5890832

Vendo un Mega CD 2 con 4 juegos: Sonic CD, Spiderman, Batman Returns y Final Fight CD. Todo en excelente estado y por 25.000 pesetejas. También vendo los siguientes juegos de Mega Drive: Mortal Kombat, Jungle Strike, NBA Showdown y Electronic Arts Fifa International Soccer a 5.000 pesetas cada uno. Todos los precios son negociables.Interesados preguntad porJesús. Por favor solo de Madrid.
Tlf. (91) 5170830

Vendo cartucho Pro Action Replay para Super Nintendo, sin utilizar, por solo 7.000 pesetas. Por si no lo sabeis, este cartucho sirve para pokear vuestros juegs favoritos, es decir, podéis poner vidas infinitas, continuaciones extra, más energía... También lo cambiaria por el Sensible Soccer de Mega Drive.
Preguntad por Miguel.
Tlf. (950) 239850

Vendo consola Super Nintendo con dos pads y seis cartuchos, más un adaptador para cartuchos japoneses y americanos en perfecto estado por 30.000 pesetas, o lo cambio por un Mega CD. Llamad a partir de las diez de la noche y preguntad por Daniel.
Tlf. (977) 321527

Vendo cinco juegos de Master System II: Out Run, Wonderboy III, G. P. Rider, y Sonic 1 y 2 por 16.000 pesetas todos, o 4.000 pesetas cada uno.
Preguntad por Antonio (hijo)
Tlf. (957) 271343

Vendo videoconsola Nintendo 8 bits con dos mandos y los juegos Batman: Return of the Joker, Totally Rad y Chip and Chop por el estupendo precio de oferta de 17.000 pesetas.
Para contactar llamad a Jordi si queréis comprar.
Tlf. (93) 6801103

¡¡Atención!! Cambio cuatro juegos de Master System II (a elegir) por dos de Mega Drive, Fifa International Soccer y Fatal Fury.
Preguntad por Antonio.
Tlf. (957) 271343

Cambio o vendo el Raimbow Islands de NES con instrucciones, caja y unos cuantos trucos poe el Lolo 2 y sus accesorios. Si te interesa comprarlo lo vendo por 3.500 pesetas.
Si estas interesado en contactar escribe a la siguiente dirección:
Salvador Chanza Pascual
C/San Marcelino 20, 3º
46017 Valencia

Vendo consola compatible NES con nueve fabulosos juegos: Double Dragon 3, Snake River, Robocop 2, Soccer, Double Dribble, además de cuatro juegos de pistola, la cual incluyo. Todos los componentes estan en buen uso. Os la vendo por solo 17.500 pesetas.
Preguntad por Pere (hijo).
Tlf. (93) 5400970.

Vendo los juegos Street Fighter II, World League Basketball, Super Castlevania IV y Bulls vs. Blazers por 5.000 pesetas cada uno.
También Super Tennis, Super Soccer por 4.000 cada uno y Chessmaster por solo 3.000
Todos ellos en perfecto estado y con caja e instrucciones.
Escribe o llama a:
Rafael Bernabeú Rodríguez
C/ Motril 8 - 4º2
14013 Córdoba
Tlf. (957) 296977

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS



Después de tres meses seguidos de Gokumania, volvemos a nuestra sección normal, para disfrutar con esos maravillosos dibujos de toda la vida, que tanto alegran estas páginas.

¡Aviso! comenzad a mandar dibujos de Ranma 1/2, pues se avecina otro de esos especiales que sabemos, por experiencia, que a vosotros os gustan tanto.

Sin más preámbulos, y con la alegría que nos caracteriza, pasamos a ver nuestra galería de arte de este mes.



MARCOS RODRIGUEZ BERNAUS de Tarragona, nos demuestra como hasta los más intrépidos Skaters leen nuestra revista, y es que Ok Super Consolas esta dirigida para todo tipo de público.

Desde las lejanas tierras chilenas nos llega este maravilloso dibujo de un juego de lucha que ha dado tanto que hablar como el Street Fighter2. Estamos hablando del Mortal Kombat, y el dibujo es de **JOHNY STEVENS BARRARIOS**



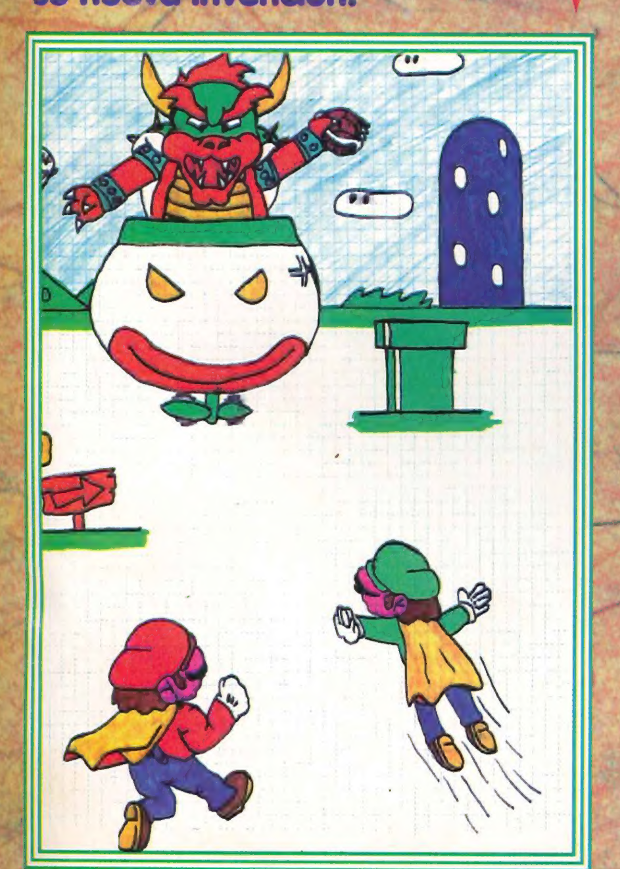
CAROLINA TORREGROSA MERINO ha juntado a todas las estrellas del videojuego para realizar una pandilla tan invencible como divertida.



La peligrosa Condesa Elizabeth Bartley, protagonista de la última parte de Castlevania, ha sido retratada bajo peligro de ser mordida por **ROCIO GOMEZ GUALDA** de Valencia.



EDUARDO COLLANTES, de Málaga, nos plasma en una instantánea a color la lucha final del Super Mario World, que enfrenta a los hermanos fontaneros con el terrible y peligroso Koopa, montado en su nueva invención.

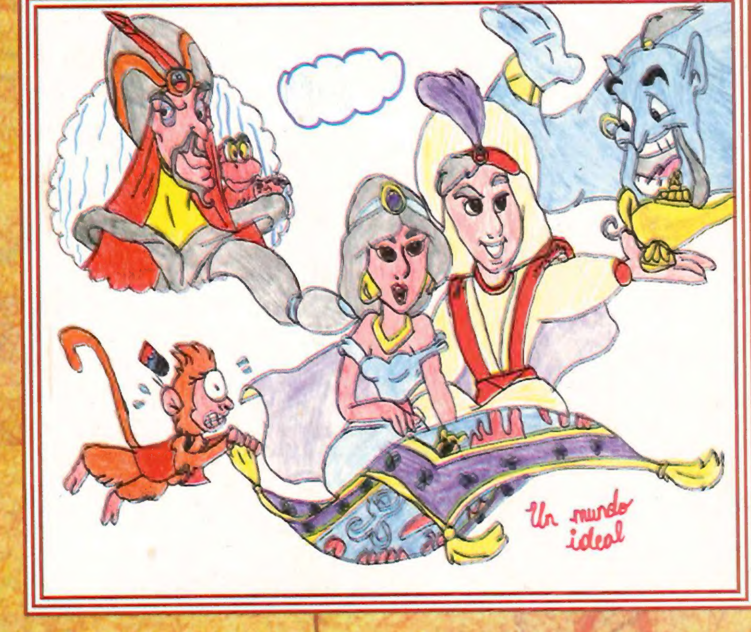


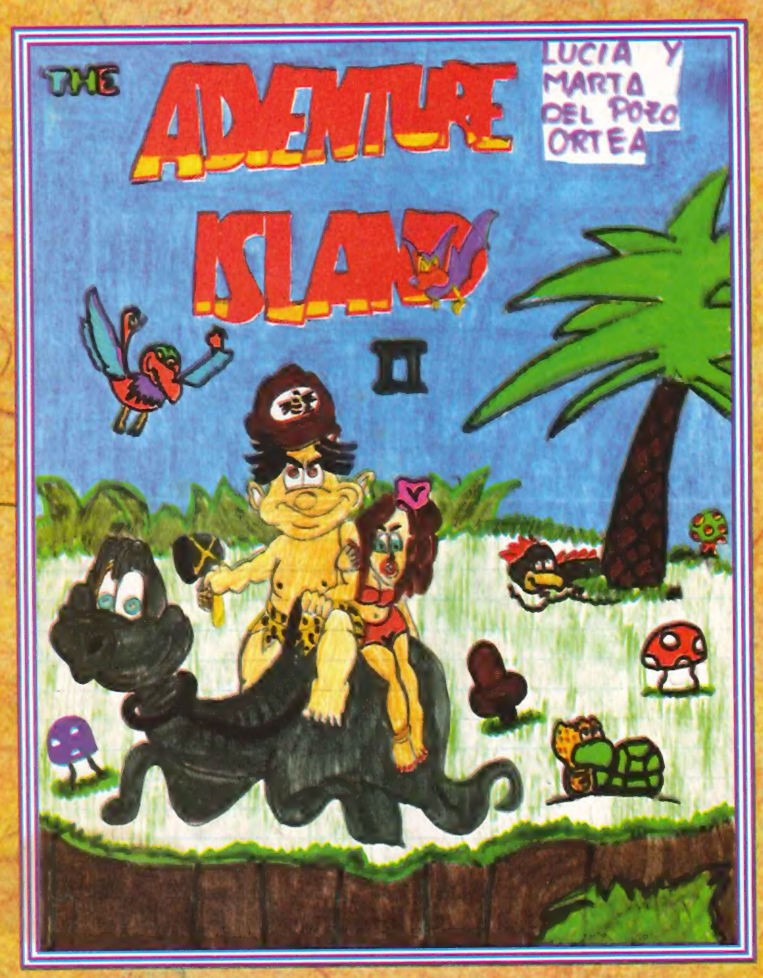
HUGO MARQUES MORENO, de Valencia, nos ha hecho llegar a la redacción el dibujo de una caratula que sirvió de presentación al Centipede. Un juego, ya legendario de marcianitos. Y por si esto fuera poco, también ha dibujado los momentos previos a un combate épico que enfrentará a Robocod, por el equipo de Sega, contra Bubsy, por parte de Nintendo.





Los personajes de la última película de Disney, Aladdin, han sido reunidos de forma excelente en un mismo dibujo, gracias a la colaboración de **CRISTINA COCA ROMAN,** de Las Palmas de Gran Canaria.





Son dos hermanas, y se llaman **LUCIA Y MARTA DEL POZO ORTEGA,** ambas de Asturias. Nos han enviado este fantástico dibujo de la carátula de la segunda parte del divertido Adventure Island.



De **SUSANA PEREZ TINADO,** de Barcelona, nos ha llegado un adornadísimo sobre con dibujos de Sonic, que contenía en su interior al amor sentimental del puercoespín más famoso de todos los tiempos.

Bueno, una vez más llega la hora de despedirnos. Tan sólo nos queda recordaros una vez más que si queréis participar en esta sección deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1° B 28016 MADRID



Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo "FIFA PACK" de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el "pichichi" del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA Y NUMERADA
EA SPORTS PRESENTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.